

Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

3 CDs

JOC  
FULL!

ENCLAVE



# LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Iunie 2007

13,5 LEI

PREVIEW

*Clive Barker's Jericho*

HANDS-ON

*Overlord*

REVIEW

*The Elder Scrolls IV:  
Shivering Isles*

# SPIDER-MAN 3

THE GAME



UFO: EXTRATERRESTRIALS



FOOTBALL MANAGER LIVE



COMUNICARE VIRTUALĂ



DEMO LIVE FOR SPEED ■ SAM AND MAX: REALITY 2.0 MODS C&C 3 WORLD BUILDER ■ DARKSTAR ONE MOD TOOLS ■ PORTAL GUN UT2004 ■ S.T.A.L.K.E.R. SHADER MOD ■ OBLIVION CONSTRUCTION SET  
FILME GUITAR HERO 2 ■ GODS AND HEROES: ROME RISING ■ HOUR OF VICTORY ■ MANHUNT 2 ■ STRANGLEHOLD ■ TWO WORLDS SCREENSAVER GHOST RIDER DRIVER ATI CATALYST 7.4 CCC  
PATCH DEFCON ■ PACIFIC STORM ■ UFO AFTERLIGHT ■ VIRTUA TENNIS 3 ANTIVIRUS KAV PERSONAL 7.0.0.6B FREWARE ATI TRAY TOOLS ■ IRFANVIEW EXTRA COUNTER-STRIKE 2D



**Cu CD** Trucuri hardware Rezolvări pentru probleme tehnice uzuale 96  
Iunie 2007 8 lei

**CHIP** Computer & Communications 6 / 2007

**Camere foto digitale** TEST  
Noile modele compacte pentru fotografii memorabile de vacanță

**Firewall sigur și invizibil** 84

**Cu DVD** 12,5 lei

**CHIP** Computer & Communications 6 / 2007

**Camere foto digitale** TEST

**100 de aplicații multimedia complete**  
Sfaturi și sugestii pentru utilizarea lor 34

**Trucuri hardware** pentru probleme des întâlnite 96

**Captură și editare video în Vista** PRACTIC

**Memorizări** Soluțiile ideale

**CHIP - Ghidul lumii digitale**

**Din 28 mai  
la chioșcuri**

## LEVEL

Vogel Burda Communications SRL  
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov  
Tel: 0268/415158, 0723-570511  
0744-754983, Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

**General Manager:**  
Dan Bădescu (dan\_badescu@vogelburda.ro)

**Director Editorial:**  
Cătălina Lazăr (catalina\_lazar@chip.ro)

**Redactor-coordonator:**  
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha) (rzarectha@level.ro)  
**Redactor-coordonator adjunct:**  
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

**Redactori:**  
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)  
Bogdan Amitețeloaie (BogdanS) (bogdans@level.ro)  
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)  
Mihai Călin (koniec@level.ro)

**Grafică și DTP:**  
Adrian Armășelu (adrian\_armaselu@level.ro)

**Secretar de redacție:**  
Oana Albu (oana\_albu@vogelburda.ro)

**Marketing:**  
Leonte Mărginean (leonte\_marginean@vogelburda.ro)  
Diana Călin (diana\_calin@vogelburda.ro)

**Publicitate:**  
Leonte Mărginean (leonte\_marginean@vogelburda.ro)

**ON-LINE:**  
Lucian Bitai (lucian\_bitai@vogelburda.ro)

**Contabilitate:**  
Maria Parge  
Eva Szaszka (contabilitate@vogelburda.ro)  
Adrian Dumitru – Financial Controller (adrian\_dumitru@vogelburda.ro)

**Distribuție:**  
Ioana Bădescu (ioana\_badescu@vogelburda.ro)  
Romeo Dumitru (romeo\_dumitru@vogelburda.ro)  
Alex Draghini (alex\_draghini@vogelburda.ro)

**Adresa pentru corespondență:**  
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov  
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:** 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

**Montaj și tipar:**  
Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare. Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

## INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Nokia	11, 13
Best Distribution	15, 57, 63
D Link	21
Ultra Pro	73
Autoshow	77
Flamingo Computers	C4



**G** enial! Mai ales că afirmația vine din partea unei persoane a cărei ocupație este să producă și ulterior să vândă jocuri. Declarația a fost făcută în prima zi a târgului Nordic Game de către Kevin Bruner, co-fondator Telltale Games și cu o experiență de 12 ani în industrie. Kevin Bruner a mai colaborat și cu Philips pentru CD-i sau cu MTV pentru game show-ul difuzat de aceștia. Dacă aceste cuvinte ar fi fost spuse de altcineva, aș fi fost sigur că respectivul este doar în căutarea unui plus la imagine, dar omul acesta este un puternic susținător al producției indie și, mai mult decât atât, cea mai bună dovadă este prețul la care e comercializată seria Sam&Max: nouă dolari pentru un episod sau 35 pentru toate cele șase care compun primul episod. Da, sunt de acord că prețul jocurilor este prea mare și, dacă toată lumea se plânge de nivelul mare al pirateriei, poate ar trebui să facă și ei un pas. Vânzările au crescut de la an la an, distribuția digitală îi scutește de multe costuri, însă nivelul prețurilor a rămas în general același. Dacă ar fi să luăm în considerare și faptul că reclama in-game, o sursă bunicică de venit, este prezentă din ce în ce mai des în jocuri, este evident că sumele încasate au crescut considerabil, în timp ce costurile de producție nu au crescut decât în cazurile unor licențe foarte scumpe. Nu pot să uit mișcarea pe care a făcut-o Take Two când, în 2004, a lansat jocul ESPN NFL 2K5 la prețul de 19.99 \$, cu 30 de dolari mai puțin

decât Madden-ul celor de la EA. Este adevărat că, după ce EA a încheiat acordul de exclusivitate pentru NFL, Take Two a fost trimis să joace, la propriu și la figurat, într-o ligă inferioară, dar a lăsat în urmă dovada că se poate. Dacă s-a putut atunci, cu siguranță se poate și acum, iar faptul că acest mesaj a fost transmis de Kevin Bruner în cadrul unui eveniment de importanță Nordic Game-ului din Suedia este un pas înainte spre un preț corect.

Folosesc încheierea acestui editorial pentru a vă anunța faptul că deși DVD-ul 9 ar fi trebuit să fie un cadou doar pentru numărul de mai, a devenit un „cadou” permanent, de care sperăm să vă bucurați. De asemenea, trebuie să anunț că numărul de august va fi ultimul care va fi disponibil și în varianta cu CD, fapt pentru care rugăm abonații LEVEL CD să ne contacteze. Ah și bineînțeles... a început „Tu Faci Jocurile”, așa că la muncă cu voi.

■ Rzarectha



## TOP 3 / REDACTOR



## cioLAN

1. SpellForce 2 - Dragon Storm
2. UFO: Extraterrestrials
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



## BogdanS

1. Epson EMP-TW700
2. ViewStar 26T11
3. Packard Bell Store and Play 3500



## Locke

1. UFO: Extraterrestrials
2. Spider-Man 3
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



## Marius

1. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
2. SpellForce 2 - Dragon Storm
3. UFO: Extraterrestrials



## Rzarectha

1. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
2. Spider-Man 3
3. Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup



## KiMO

1. SpellForce 2 - Dragon Storm
2. Spiderman 3
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles



## Koniec

1. UFO: Extraterrestrials
2. Spider-Man 3
3. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

## Demo

Alpha Prime (DVD)  
ArmA: Armed Assault (DVD)  
Beyond the Red Line (DVD)  
Dawn Of Magic (DVD)  
The Hell in Vietnam (DVD)  
Live for Speed S2 Alpha W  
Rush for the Bomb (DVD)  
Sam and Max: Reality 2.0  
Shrek the Third (DVD)  
Theatre of War (DVD)

## MODs

Command and Conquer 3 World Builder  
Darkstar One Mod Tools  
Grey Wolves SuperMod v1.1a (DVD)  
Portal Gun UT2004  
S.T.A.L.K.E.R. Shader Mod  
Oblivion Construction Set  
Total Rebalance Mod v2.00 (UFO Afterlight)

## Filme

Call of Duty 4 (DVD)  
Crysis (DVD)  
Forza Motorsport 2 (DVD)  
Guitar Hero 2  
Gods and Heroes: Rome Rising  
God of War 2 (DVD)  
Halo 2 Vista (DVD)  
Hour of Victory  
Clive Barker's Jericho (DVD)  
Lost Planet: Extreme Condition (DVD)  
Manhunt 2  
MK Armageddon (DVD)  
Medal of Honor: Airborne (DVD)  
Overlord (DVD)  
Resident Evil 4: Wii Edition (DVD)  
The Settlers: Rise of an Empire (DVD)  
SpaceForce: Rogue Universe (DVD)  
Spider-Man 3 (DVD)  
Stranglehold (the experience)  
Super Paper Mario (DVD)  
Tenchu Z (DVD)  
Two Worlds  
World in Conflict (DVD)

## Imagini

Halo 2 Vista  
Heavenly Sword  
Lost Planet: Extreme Condition  
Stranger  
Turning Point: Fall of Liberty  
Warfare

## Wallpaper

Aion: The Tower of Eternity  
City of Heroes  
City of Villains  
Crysis  
Loki  
War Front: Turning Point  
World in Conflict

## Screensaver

Ghost Rider

## Driver

ATI Catalyst 7.4 CCC  
NVIDIA ForceWare 93.71 (DVD)

## Patch

Battlefield 2142 v1.25 (DVD)

Battlestations Midway v1.1 (DVD)  
Command and Conquer 3 v1.04 (DVD)  
DEFCON v1.4  
Devil May Cry 3 v1.3.0 (DVD)  
Rise of the Witch-king v2.0 (DVD)  
Pacific Storm v1.4  
Resident Evil 4 v1.10 (DVD)  
Silent Hunter 4 v1.2 (DVD)  
UFO Afterlight v1.5  
Virtua Tennis 3 v1.01  
Vampire - Bloodlines v4.02AT (DVD)

## Antivirus

KAV Personal 7.0.0.6b

## Freeware

Any FLV Player 1.0.2  
ATI Tray Tools 1.3.6.1034b  
IrfanView 4.00  
NFO Maker 2 Pro 2.0.13  
nVIDIA Videocard Tweaker 3.4  
OpenOffice.org 2.2.0 Final (DVD)  
Opera 9.20.8771 Final (DVD)

## Shareware

Ad-Aware 2007 Beta 6 (DVD)  
dvdSanta 4.50  
EVEREST Ultimate Edition 2006  
Nero 7 Premium 7.8.5.0 (DVD)  
TuneUp Utilities 2007  
WinZip 11.1

## EXTRA

Counter-Strike 2D  
Hidden and Dangerous Deluxe (DVD)  
LEVEL DVD Finder

## NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

**ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!**

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex\_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

cuprins cd/dvd

## Joc Full!!!

## Enclave

Într-o lume divizată în două de magie, lumea se bate pentru supraviețuire. După ce cu un mileniu în urmă, armatele din Celenheim s-au luptat fără prea mari sortii de izbândă cu Vatar și minionii săi, iar un vrăjitor a dat cu stăf-ul de pământ, despărțind lumea în două, vulcanii au erupt, cerul s-a întunecat, dar lumea a fost salvată.

Celenheim a rămas ca o enclavă, separată de restul planetei de prăpăstii abisale ce împiedicau creaturile de pe partea cealaltă să ajungă la insula de civilizație. După sute de ani, conflictul aproape a fost uitat, dar pământul începe să se vindece sub picioarele locuitorilor, iar prăpăstiile să se închidă, permițând creaturilor întinericului să ia din nou sub asalt Celenheim-ul. Un nou război este pe cale să erupă.



## IUNIE 2007

Editorial	3	<b>CONSOLE</b>	
Știri	6	Red Steel	60
		Medal of Honor: Vanguard	62
<b>SPECIAL</b>			
CERF 2007	12	<b>HARDWARE</b>	
		Fujifilm FinePix S9600	64
		Epson EMP-TW700	65
		Liteon LH-20A1S	65
		Zio WLB5254AIP	66
		ViewStar 26T11	66
		Team Xtrem DDR2	66
		Packard Bell Store and Play 3500	67
		OCZ ProXStream Power Supply	67
		Test Comparativ	
		Comunicare virtuală	68
		Get Mobile	
		HTC Shift	72
		Samsung J600	72
		Philips Xenium 9@9r	72
<b>PREVIEW</b>		<b>LIFESTYLE</b>	
Clive Barker's Jericho	16	www.	74
Football Manager Live	22	Filme - Bandidas	74
BlackSite: Area 51	24	Filme - Letters from Iwo Jima	75
Brothers in Arms: Hell's Highway	26	Patch	76
Overlord	28		
<b>REVIEW</b>		<b>MODS</b>	
UFO: Extraterrestrials	32	Greywolves SuperMode	56
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	34	PortalGun for UT2004	56
Virtua Skipper 5: 32nd America's Cup	38	<b>CHATROOM</b>	78
Dawn of Magic	40		
Spider-Man 3: The Game	44	<b>NEXT ISSUE</b>	83
Ancient Wars: Sparta	48		
Genesis Rising: The Universal Crusade	50		
SpellForce 2 - Dragon Storm	52		



## NEWS

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION, ÎN SFÂRȘIT CONFIRMAT

După câteva detalii scăpate cu mult timp în urmă sub forma unor imagini pe un FTP public, iată că Ubisoft confirmă oficial existența unui nou joc din seria Splinter Cell. Splinter Cell: Conviction va vedea lumina zilei spre sfârșitul anului și va fi un titlu dezvoltat exclusiv pentru Xbox 360 și PC – Games for Windows, iar primele detalii palpabile despre viitoarele

aplicarea unor lovituri scurte cu tăișul palmei. De asemenea, engine-ul fizic va juca un rol esențial în Conviction, iar interactivitatea sporită cu mediul înconjurător îi va da lui Sam ocazia să folosească tot felul de obiecte pentru a da la oase, a bloca uși împingând dulapuri în dreptul acestora și așa mai departe. În plus, inteligența artificială a adversarului va fi



preocupări ale supersecretului superagent Sam Fisher indică incursiunea acestuia într-un mediu de joc mângâiat de razele soarelui. Dar stați liniștiți, asta nu înseamnă că furișatul, ocupațiunea de bază a eroului, iese din discuție. Chiar dacă este nevoit să acționeze la lumina zilei, Sam va putea folosi mulțimea de trecători într-un mod cât mai dinamic cu putință pentru a-și acoperi acțiunile, iar interfața jocului îl va ajuta să utilizeze două elemente esențiale pentru a-și atinge obiectivele – un indicator poreclit „hero instinct”, care îi permite să distingă inamicii mai bine în mulțime, și așa-zisul „danger meter”, care îl va avertiza când este în pericol de a fi descoperit. Bineînțeles, jucătorul va putea ucide numai teroriști sau mercenari, civililor și gărzilor fiindu-le rezervate îndelungate reprize de somn induse, probabil, prin

dinamică, astfel încât să reacționeze la acțiunile jucătorului și să acționeze în mod diferit de fiecare dată. Începutul jocului ni-l va înfățișa pe Sam cum prinde de veste că Anna Grimsdottir (personaj responsabil de culegerea de informații pentru agenția Third Echelon și prietenă apropiată de-a lui Sam) este în pericol, spionul nostru preferat văzându-se astfel obligat să-și unească din nou forțele cu Third Echelon pentru a-i salva pielea. Din nefericire, agenția nu mai este ceea ce a fost odată. Lupta politică pentru putere din interior a subrezit-o, iar Sam va primi adesea informații incomplete sau false, precum și echipament inadecvat. În cele din urmă, Sam Fisher va fi nevoit să părăsească instituția căreia i-a dedicat o bună parte din viață și să devină din nou fugăr. Cândva prin iarnă.

## APE TULBURI LA NCSoft

În locul mult așteptatelor update-uri legate de Lineage III, am aflat cu surprindere că NCsoft are din nou probleme cu protejarea informațiilor, compania fiind zguduită acum de un nou scandal după cele întâmplate în 2004, respectiv 2006, când de la NCsoft s-au scurs „toate cele necesare” pentru a pune bazele unui server pirat. Aparent, o parte dintre foștii angajați ai NCsoft au reușit să sustragă, prin e-mail și carduri de memorie, codul sursă pentru Lineage III, care a ajuns imediat în mâinile unei importante companii din Japonia (Sony?). Drept urmare, șapte dintre angajații care au părăsit compania în luna februarie au intrat în vizorul Poliției Metropolitane din Seul, care a început imediat o anchetă, NCsoft afirmând că pagubele pricinuite companiei se ridică la peste un miliard de dolari. Aur curat, nu glumă!

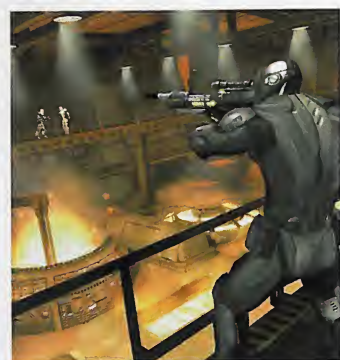
## GLOBAL AGENDA SAU SPY-FI ACTION MMORPG

A trecut ceva vreme de când nu a mai fost anunțat un MMORPG complet nou, dar știm cu siguranță că mulți producători lucrează la tot felul de titluri mai mult sau mai puțin originale. Proiectele în cauză continuă însă să rămână necunoscute curioșilor până la anunțarea lor în mod oficial. Global Agenda, de exemplu, stă pe masa de lucru de doi ani de zile în studiourile unei companii necunoscute până mai ieri, HI-REZ Studios. Două lucruri ne-au atras atenția la anunțarea titlului de față. Unul e că jocul este clădit pe Unreal Engine 3, iar al doilea că va fi dispus modificării sub acțiunile jucătorilor. Cu alte cuvinte, un MMORPG cu en-



gine dinamic. Tare am vrea să-o vedem și pe asta.

Ca idee, Global Agenda va fi un MMORPG axat pe spionaj și a cărui acțiune se va petrece în viitor, originalitatea pe care o promite determinându-ne să-i dăm o șansă și, eventual, două pagini la secțiunea preview. În viitor, bineînțeles.



## SE VOR LANSA

Call for Heroes: Pompolic Wars  
Harry Potter and the Order of the Phoenix  
Attack on Pearl Harbor  
Colin McRae: DIRT  
Hospital Tycoon  
Lost Planet: Extreme Condition  
Shadowrun  
Shrek the Third  
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

## IUNIE 2007

Strategy First  
EA  
Ascaron  
Codemasters  
Codemasters  
Capcom  
Microsoft  
Activision  
Ubisoft



## BĂTĂLIA PENTRU JAPONIA

Potrivit ultimelor cifre, bătaia pentru Japonia nu poate fi considerată ca fiind una echilibrată. Dimpotrivă, Wii-ul defilează pe lângă marele lui concurent pe această piață.

## UBISOFT PLUSEAZĂ CU TOM CLANCY'S ENDWAR

Ubisoft a anunțat prin intermediul unui comunicat de presă că dezvoltă Tom Clancy's EndWar, un nou brand din seria Tom Clancy. Jocul Tom Clancy's EndWar este produs de o echipă de elită coordonată de veteranul Michael de Plater, creative director la Ubisoft. Membrii acestei echipe de producție din Shanghai au deja experiență în dezvoltarea de jocuri în universul lui Tom Clancy, printre acestea numărându-se Tom Clancy's Ghost Recon, Tom Clancy's Rainbow Six și Tom Clancy's Splinter Cell. Lansarea jocului Tom Clancy's EndWar este programată pentru anul fiscal 2007/2008, pe consolele de ultimă generație.

Cu o acțiune ce se desfășoară pe câmpurile de luptă ipotetice ale celui de-al Treilea Război Mondial, Tom Clancy's EndWar va depăși limitele tehnologice actuale, aducând jucătorilor elemente de AI, grafică, fizică și animație posibile numai grație capacităților noilor platforme. Tom Clancy's EndWar a fost conceput ca o revoluționară strategie de război, exclusiv pentru consolele next-gen.

„Echipele noastre sunt foarte entuziasmate că vor avea posibilitatea să dezvolte primul joc Tom Clancy 100% next-gen”, a declarat Serge Hascoët, Chief Creative

Cifre recente ne arată că pentru fiecare consolă PS3, Nintendo a vândut nu mai puțin de șapte Wii-uri. Mai exact, Sony a vândut 10.819 PS3-uri, în timp ce 72.393 de Wii-uri au plecat de pe rafturi, destul de aproape de recordul de 85.090 console într-o săptămână stabilit de Nintendo. Interesant este și faptul că cea mai proastă săptămână pentru Nintendo, 47.003, este peste cea mai bună săptămână pentru Sony, 46.371. Pentru această comparație a fost luată în considerare perioada până la jumătatea lunii aprilie.

Officer la Ubisoft. „Jocurile noastre din seria Tom Clancy destinate consolelor de ulti-



mă generație sunt deja o referință, iar Tom Clancy's EndWar va fi un joc pe măsura celor deja existente în această gamă. Un joc de strategie unic, EndWar va permite jucătorilor să își conducă armatele împotriva a sute de adversari online, în locații reale de pe mapamond, pe impresionanțele câmpuri de luptă ale celui de-al Treilea Război Mondial.”

Titlurile din seria Tom Clancy create de Ubisoft se numără în mod

constant printre jocurile cele mai apreciate de critici și cele mai populare în topurile de vânzări. Jocurile Tom Clancy's Rainbow Six, Tom Clancy's Splinter Cell și Tom Clancy's Ghost Recon au înregistrat vânzări consolidate de peste 45 de milioane de exemplare până în momentul de față. În anul 2006, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas a fost declarat Cel mai bun FPS al anului de către Academia de Arte și Științe Interactive (AIAS), iar Tom

Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter a obținut premiul Cel mai bun joc al anului în cadrul prestigioase gale BAFTA.

## VIOLENȚA ȘI JOCURILE. DIN NOU

Un studiu de caz comandat de Comisia Britanică de Clasificare a Filmelor (BBFC) a evidențiat că jocurile violente nu influențează atât de mult comportamentul gamerilor, pe cât afirmă administrația americană. Din contră, în cele mai multe cazuri te ajută să scapi de stări nervoase, așa cum de fapt știm cu toții. Da, există posibilitatea ca unii să ajungă să comită acte violente, ceea ce relevă faptul că respectivii sunt țicniți, nu că s-au lăsat influențați de GTA. Unii dintre cei intervievați susțin chiar că violența îi deranjează în unele jocuri și

preferă să o evite (până când merg la școală și li se spune în față că sunt niște lași). Oricum, e bine să vedem că din unele studii mai reiese și adevărul, nu numai ce anumiți politicieni vor să audă...



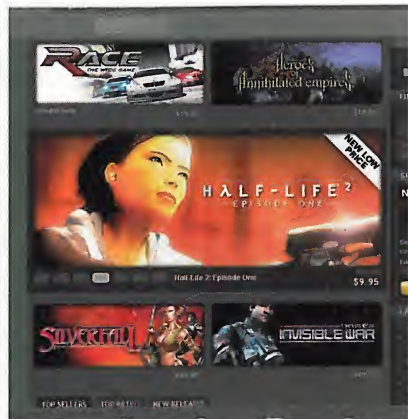


## SISTEMUL DE DISTRIBUȚIE ONLINE STEAM A FOST SPART?

Well hump a leg and do the cha-cha, io-te că cineva a reușit s-o facă și pe asta! Pe respectivul în cauză îl „cheamă” MaddoxX, omul susținând sus și tare că a reușit să spargă baza de date a serviciului de distribuție online Steam. Aparent, MaddoxX a pătruns în sistem și a furat o mulțime de informații financiare din ograda Valve, inclusiv informații detaliate despre cărțile de credit ale companiei, DailyTech relatând că hackerul a obținut următoarele:

- Screenshots of internal Valve web pages
- A portion of Valve's Cafe directory
- Error logs Credit card information of customers

- Financial information on Valve  
Mai multe informații despre năzdrăvănia lui MaddoxX le-au stat la dispoziție amatorilor pe un site anti-Steam (acum dispărut), de unde hackerul a amenințat că va răspândi documente ce conțin informații legate de cărțile de credit. Deocamdată, Valve tace.



## LUCASARTS PREZINTĂ FRACTURE

LucasArts și Day 1 Studios au dezvoltat la dezvoltarea jocului Fracture, un shooter la persoana a treia care va vedea lumina zilei în vara anului 2008 pentru PlayStation 3 și Xbox 360.

Acțiunea jocului se va petrece în viitorul îndepărtat, când Statele Unite vor fi devastate de efectele topirii dezastruoase a calotei polare și împărțite în două, iar jucătorul va intra în pielea lui Mason Briggs, un expert în demolări aflat în slujba unei națiuni ai cărei cetățeni supraviețuiesc datorită implanturilor cibernetice - Atlantic Alliance, apropiată cu trup și suflet de Europa. La polul opus ni se arată așa-zisa Republic of Pacifica, aliați ai Asiei și inamici ideologici ai alianței, care se bazează, în viața de zi cu zi, pe ingineria genetică. Fiecare facțiune va avea abilități speciale și tactici specifice metodei preferate de a-și îmbunătăți performanțele fizice.

Până aici nimic deosebit, însă Lucas Arts a scos asul din mânecă și s-a grăbit să-l arunce pe masă - „The battlefield will change, forever,” a continuat entuziasmat mesagerul, care a sugerat astfel că unul dintre elementele cheie din

Fracture va fi deformarea terenului (remember Red Faction?). Jucătorii vor avea la dispoziție un arsenal de arme futuriste, cu

ajutorul cărora pot să remodeze instantaneu terenul din imediata lor vecinătate din motive strategice și să simtă pe propria lor piele o adevărată revoluție în materie. Mecanica de joc se bazează pe tehnologia botezată sugestiv Terrain Deformation, iar fiecare acțiune a jucătorului poate remodela pământul în moduri nemaîntâlnite într-un joc. Briggs poate arunca o grenadă tectonică în toiul luptei, iar movila de pământ care se va ridica în urma exploziei îi va oferi acces la o zonă inaccesibilă altfel. Apoi, pus în fața unei structuri aparent impenetrabile, Briggs va putea folosi

Ai undă verde la mesaje și ascultă muzică non-stop!

Cu noul plan tarifar PrePay Music ai muzică și mesaje scrise naționale cadou, un site dedicat ție și reduceri la tonuri de apel și imagini.

Cumpără pachetul PrePay Music sau dacă ești deja utilizator PrePay alege planul tarifar PrePay Music și ai:

- 150 de mesaje scrise naționale cadou la orice reîncărcare de minim 7 euro, efectuată la mai puțin de 30 de zile de la ultima reîncărcare
- 2 MB de trafic inclus pe care-i poți folosi pentru a naviga în Orange World pe wap și pe web
- www.orangemusic.ro - un site dedicat în care poți descoperi cele mai noi hituri, concursuri și comentarii despre artiștii momentului
- tonuri de apel și imagini cu 50% reducere  
Intră în Orange World pe wap la PrePay Music sau pe www.orangemusic.ro și ai 50% reducere la prețul standard pentru o selecție de tonuri de apel polifonice, sunete reale și imagini.
- Music TV  
Vezi muzica ta preferată pe mobil în Music TV: un post TV cu artiștii tăi preferați în exclusivitate pe telefon în Orange World. Accesul este gratuit, plătești doar traficul wap.
- Music Radio  
Ascultă ultimele hituri pe mobil și pe web cu Music Radio: un radio gratuit pe calculatorul tău sau prin podcast cu noutăți și muzica ta preferată. Sună la 388 și ascultă Music Radio și pe telefonul tău Orange, gratuit până la 1 iulie 2007.

Alege noul plan tarifar PrePay Music sau ia-ți pachetul PrePay Music și petreci împreună cu prietenii tăi și-o ascultă live pe Sophie Ellis-Bextor. Trebuie doar să fii între primii 2500 de utilizatori PrePay Music care trimit la 399 un mesaj scris gratuit cu textul PARTY și primești o invitație pentru două persoane la PrePay Music party din 1 iunie, la Terasa Fratelli din București.

Intră pe [www.orangemusic.ro](http://www.orangemusic.ro) pentru mai multe detalii.



## SE LUCREAZĂ LA UN NOU WOLFENSTEIN

Potrivit unei informații apărute în secțiunea de știri găzduită de Yahoo, băieții de la Raven Software (Marvel: Ultimate Alliance, HeXen, Heretic, Quake 4) lucrează din greu la continuarea bine-cunoscutului FPS Wolfenstein. Pentru acest joc, cei de la Raven folosesc tehnologii „motion-capture” pentru a reda în joc mișcările unei anumite Carrie Coon, care își va împrumuta și fața unuia dintre personajele principale din joc. Chiar dacă Raven nu a confirmat un nou Wolfenstein, domnișoara Carrie Coon a recunoscut că este chinuită din greu de cei de la Raven, care o pun să țopăie prin studio îmbrăcată în spandex și cu o mulțime de senzori pe ea. Toți se întorc, numai tu nu, Duke!

## METAL GEAR SOLID 4 ÎN 2008

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, asul din mâneca PS3-ului, va întârzia puțin. Nu mult, doar un an. Pentru a-l vedea pe Snake în acțiune, posesorii de PS3 vor trebui să aștepte până în luna martie a anului 2008. Având în vedere că mașinăria celor de la Sony tocmai „a pierdut” exclusivitatea asupra seriei Devil May Cry (DMC 4 va fi lansat și pe PC și Xbox360), importanța lui Metal Gear Solid 4 a crescut înzecit (este una dintre puținele francize rămase „credincioase” PS3-ului), ceea ce face ca această amânare să însemne un mic șut în posteriorul Sony și un avantaj pentru concurență (Xbox360). Gândiți-vă că până la apariția lui Metal Gear Solid 4, 360-ul va „primi” cel puțin două titluri majore (Halo 3 și Mass Effect).

## THE SECRET WORLD

Deși Funcom este foarte ocupată cu munca la Age of Conan (și ar face bine să îl termine cât mai repede și cât mai bine), se pare că mai are totuși timp să se ocupe și de alte MMORPG-uri. The Secret World este următorul titlu la care compania lucrează și pe care are de gând să îl lanseze într-un viitor mai mult sau mai puțin apropiat. Jocul vrea să aducă o adiere de aer proaspăt în colecția de MMO-uri deja existente pe piață, promovând un nou univers diferit de fantasy-urile și jocurile sci-fi deja existente pe firmamentul actual. Ragnar Tornquist, producătorul jocului, ne spune că ideea din spatele lui The Secret World nu este nouă pentru Funcom, deoarece se gândesc la ea de mai bine de zece ani. Lumea în care



## ELECTRONIC ARTS CONTINUĂ INVESTIȚIILE ÎN EDUCAȚIA TINERILOR ROMÂNI

Electronic Arts România, studioul local de creație al importantului producător mondial de jocuri, continuă colaborarea cu Facultatea de Automatică și Calculatoare (Politehnica București) prin introducerea a două programe educaționale destinate studenților: „Automate finite” și „2D Graphics”.

„Continuăm să investim în educația studenților români pentru că ne-au convins de potențialul lor. Tocmai de aceea EA este în România. Datorită tinerilor români”, afirmă Mihai Pohonțu, General Manager al Electronic Arts România. „Deși aceste cursuri au aplicabilitate clară în industria jocurilor, cunoștințele dobândite sunt relevante pentru toate domeniile IT”.

Primul curs prezintă metode, algoritmi și metode de analiză și sinteză a automatelor finite, denumirea folosită în limbaj tehnic pentru telefoanele mobile. „2D Graphics” abordează moduri de redare fotorealiste a imaginilor, dar și tehnici de dezvoltare a jocurilor pentru dispozitive mobile. La finalul celor două cursuri, cei mai buni studenți vor fi selectați pentru un

internship în cadrul EA.

„Acest program va continua prin sesiuni de cursuri în fiecare semestru”, continuă Mihai Pohonțu. „Pe viitor urmărim să diversificăm cursurile și să formăm un corp profesoral competent în elementele teoretice ale dezvoltării de jocuri”.

Mai mult, EA intenționează să realizeze în cadrul Politehnicii un program de Masterat în „Games Development” iar studenților care sunt interesați de cariere în industria jocurilor, Electronic Arts dorește să le acorde burse.

Colaborarea EA România cu Politehnica București a demarat în toamna anului trecut prin inaugurarea unui centru de excelență destinat perfecționării studenților.

Centrul beneficiază de o investiție totală ce se estimează că va depăși 100.000\$ în următorii trei ani de desfășurare a programului și reprezintă primul pas pe care EA l-a făcut în sprijinirea dezvoltării viitorilor profesioniști din IT.



jocul se va desfășura este una contemporană, ce se întretaie cu realitatea și în care magia are un rol fundamental. Cu o atmosferă sumbră și înfricoșătoare, cu elemente inspirate din istorie și mitologie, dar și din teoriile legate de conspirațiile mondiale actuale, jocul va încerca să împingă jucătorii într-un univers în care se vor simți puternici și în care vor lua parte la schimbări mistice ale realității înconjurătoare. Trond Arne Aas, CEO al Funcom, este convins că jocul îi va atrage inexorabil pe cei care sunt fani ai jocurilor MMO și care caută și altceva în afară de roboței, nave spațiale, elfi, pitici și alte personaje deja clasice ale MMO-urilor actuale.

La The Secret World se lucrează din vara anului trecut și este deja într-un stadiu jucabil. El este produs de studiourile companiei din Oslo și Beijing, dar nu este stabilită încă o dată de lansare pentru acesta. Comunitatea jucătorilor este deja cooptată în goana pentru a afla detalii despre joc și, printr-o rețea complexă de site-uri, poate intra în posesia noilor detalii despre joc. Printre aceste site-uri se numără și [www.darkdaysarecoming.com](http://www.darkdaysarecoming.com), unde, după ce rezolvă un puzzle, jucătorul va intra în posesia unor concept arts din joc.





## THE LAST REMNANT

Square Enix anunță publicul larg despre apariția pe firmament a unui nou RPG ce ar trebui să facă furori în rândul celor cărora le place să crească eroi de când sunt mici. Vestea proastă e că jocul este deocamdată destinat doar celor care dețin o consolă PlayStation 3 sau Xbox 360. Chiar nu înțeleg de ce cei care au un Wii nu îl pot juca. Glumesc, mă refeream la cei care au un PC.



Jocul va avea la bază engine-ul de Unreal 3, care va ridica ștacheta nivelului grafic spre noi înălțimi. The Last Remnant este un RPG creat astfel încât jucătorul va avea control asupra unui mare câmp de bătălie unde grupul pe care îl are sub control se va cafti cu horde întregi de monstruleți. Deși se părea că inițial totul va decurge în mod clasic, unde fiecare din party își va urma cu strictețe instrucțiunile primite, pe parcursul luptei lucrurile se schimbă, putând controla și aliați ce apar din pământ, din iarbă verde pentru a ne ajuta. Și nu se oprește aici. În timpul luptei, trebuie să urmărim fiecare membru al grupului în parte, deoarece dacă vom nimeri o secvență de butoane indicată pe ecran, puterea loviturilor personajelor va crește în intensitate. Pare mai mult arcade decât RPG, nu?

## WARHAMMER ONLINE AMÂNAT

Mythic și EA au pus mână de la mână și au amânat singurul MMORPG (până la Diablo 3 mai e mult, așa că el nu se pune) care ar fi putut să-l convingă pe ciolan să-și vândă peștii și să se mute la țară, în satul virtual. Astfel,



din cel mai recent newsletter Warhammer Online aflăm că data europeană de lansare a MMORPG-ului celor de la Mythic a fost mutată în primul trimestru al anului 2008. Asia va trebui să mai aștepte puțin.

Vocile de la Mythic au argumentat decizia afirmând că „extinderea perioadei de lucru ne va da timp suficient pentru a ne asigura că toate zonele din WAR vor beneficia de pe urma experienței procesului de producție aflat în plină desfășurare (whatever



that means n.r.). EA susține decizia și ne sprijină până în pânzele albe. Suntem de părere că WAR va fi un MMORPG excepțional, iar faptul că facem parte din EA ne permite să-i acordăm timpul necesar pentru a atinge acest scop. Devotamentul celor de la EA pentru produsele de calitate ne permite atât nouă, cât și celorlalte studiouri EA, să oferim jocuri excelente, acum și în viitor.”

Hmm ... cam mulți „EA” într-o singură frază... cineva are nevoie de bani. Mulți. Și de timp. Mult. Vreo 10 luni.

## JOC NOU DE LA CROTEAM? DA. SERIOUS SAM 3? NU.

După ce toată suflarea gameristică a crezut, pentru o zi,

că cei de la Croteam lucrează din greu la jocul Serious Sam 3, au venit și clarificările din partea producătorului, însoțite și de trei imagini. Într-adevăr, se lucrează la un joc nou, însă nu este vorba despre SS3, ci de un tactical-action shooter militar realizat pe Serious Engine 3. Au mai aruncat câteva vorbe de bine despre el și ne-au anunțat că jocul va fi lansat în 2009 pe PC și console.



Tu ce ai în buzunar?



Îți poate găsi locurile în care să te pierzi?

www.nokia.ro/n95

## S-A ÎNFIINȚAT STUDIOUL JET BLACK

Mai mulți foști angajați EA Canada s-au gândit că prea stau ei degeaba și că ar fi cazul să înființeze un studio de



producție. Zis și făcut, așa că putem saluta apariția Jet Black Studios. Intențiile lor sunt mai mult decât onorabile și anume să-și folosească experiența acumulată (FIFA, Need for Speed sau James Bond) pentru a rupe piața de jocuri pentru Wii și DS, platformele pe care se vor axa. Bineînțeles că le dorim mult succes.

## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE ANUNȚAT

După trei jocuri și la fel de multe războaie mondiale, Activision și Infinity Ward au decis să-i dea o nouă aromă francizei cu gust de WWII, mutând conflictul într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat. Drept urmare, Call of Duty 4: Modern Warfare nu ne va trimite pe câmpul de luptă al celui de-al Doilea Război Mondial, ci direct în brațele unui conflict din ce în ce mai exploatat de jocurile din secolul al XXI-lea: lupta capitalismului împotriva terorismului și viceversa. În Modern Warfare, jucătorul va încălța bocancii



## LEVEL TOP 10

The Elder Scrolls IV: Oblivion	66
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	51
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	41
World of Warcraft	41
Gothic 3	29
UEFA Champions League 06	11
Medieval II: Total War	10
Sam & Max	8
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	4
Virtua Tennis 3	2

soldatului instruit în cazarmele armatelor capitaliste vorbitoare de limbă engleză, iar de luptat, va lupta din perspectiva infanteristului american și din cea a meseriașului școlit de S.A.S.-ul armatei britanice, stăpânirea asmuțindu-l împotriva terorismului și a dictaturilor din Orientul Mijlociu ... și cam atât. Mai multe detalii despre Call of Duty 4: Modern Warfare vom afla, probabil, cu ocazia E3-ului din iulie. Până atunci, ne mulțumim cu trailer-ul prezent pe DVD.

GameShop.ro

Câștigă unul dintre cele 10 carduri Club Gameshop.ro\*

Cine este distribuitorul jocului Spider-Man 3: The Game?

- a. Activision
- b. THQ
- c. GSC

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Spider-Man 3: The Game din acest număr al revistei.

Nume, prenume \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2007.

\* Cardul de membru al Clubului GameShop.ro îți oferă:

- 10% reducere la orice comandă de produs cu „Preț special membri Club GameShop.ro”
- Transport gratuit la orice comandă peste 29,9 lei!
- Prioritate absolută la toate precomenzile!





## CERF 2007



Și în saci dormeam noi



Agassi să-ți fie numele



Nu am știut  
ce să scriu,  
trimiteți voi  
comentariile  
pe e-mail



Aș spune ceva de bordul  
mașinii, dar sigur  
interpretai greșit

Încă o ediție a CERF-ului a luat sfârșit și, fiind singurul nostru târg de IT important, toată lumea este preocupată de viitorul acestui eveniment. Pe de o parte, pentru a reuși să avem o viziune cât mai precisă asupra viitorului, trebuie să luăm în calcul trecutul și prezentul. Pe de altă parte, trebuie să ne gândim că aceste târguri sunt influențate într-o mare măsură și de felul în care evoluează piața IT și, de ce nu, de puterea de cumpărare a românilor. Dacă ai bani și viața ta nu mai are sens fără ingenioasele drăcovenii care ne-au luat mințile tuturor, atunci nu poți rata acest eveniment. Spun aceste lucruri deoarece încă de anul trecut a început să se contureze o opinie generală care definește CERF-ul ca fiind un eveniment din ce în ce mai puțin interesant. Sau folosind o expresie foarte dragă nouă: CERF-ul se duce de răpă. Este posibil ca în ultimii doi ani să nu se fi ridicat la așteptările voastre, dar în același timp trebuie să ne gândim că și sursele de informare au devenit mai numeroase, sunt tot mai multe lanțuri de magazine dădora de lucruri care acum câțiva ani nu existau nici în imaginația noastră. Un ultim element pe care țin să-l aduc în considerare este faptul că, odată cu intrarea în UE, timpul în care produsele ajung pe piața din România a scăzut și mai mult, situație în care șansele de a vedea premiere la CERF au scăzut și ele. După cum spuneam, opinia generală este că CERF-ul este din ce în ce mai puțin interesant, lucru confirmat și de mulți dintre voi care ne-au vizitat standul în cele cinci zile de expoziție. Sincer, eu nu am văzut diferențe prea mari între ultimele ediții. Nu a mai fost Ferrariul expus? Sunt destule care aleargă pe străzile patriei și unde mai pui că le vezi făcând ceea ce știu mai bine. Nu au mai fost firmele u,b și â? Au venit în schimb ă, și și ț. Important este că vizitatorii au putut să admire ultima generație de plăci video, s-au putut juca pe Wii, PS3 sau 360, au asistat la atacul plasmelor într-un pavilion care aduna peste o tonă de „plasmă” și au câștigat o mulțime de premii. Bineînțeles că standurile au fost „împodobite” cu o mulțime de domnișoare care îți luau foarte rapid mintea de la configurații, rate și overclocking. În schimb, te trezeai cu un braț de pliante și fluturași pe care le și puneai rapid pe drumul lor spre reciclare. Save the god damn forest dudes.

La noi la stand s-a jucat mai mult tenis pe Wii decât la Bucharest Open, s-au împărțit mai multe lovituri în Dead or Alive decât la ultimele cinci piramide K1 și au zburat mai multe gloanțe la UT și Quake decât în ultimele nopți în Irak. Ca în fiecare an, vizitatorii au fost tineri și tineri doar cu sufletul și în proporții tot mai apropiate reprezentanți ai ambelor sexe. Ah și au fost și părinți, o categorie cu totul specială.

## Nokia N95. E noua generație de **computere**.

E un PC. E o voce. E o cameră foto. E un spectator. E un media player.  
E o carte. E un GPS. E un MP3 player. E un ochi. E un telefon.  
Nu e doar ceva. E mai mult de-atât.

**NOKIA**  
Nseries



Copyright © 2007 Nokia. Toate drepturile rezervate. Nokia și Nokia Connecting people sunt mărci înregistrate ale Nokia Corporation. Serviciul Nokia pentru clienți (021) 407.75.05. Apel cu tarif normal.





Jumătate din ei nu mai pot de mândrie că juniorul familiei, chiar dacă nu a strâns zece primăveri, umple LCD-urile cu sângele dușmanilor, iar a doua jumătate e confuză. Stau și se întreabă care ar fi motivul pentru care nu ajung nici măcar în stadiul negocierilor cu ale lor odrasle. Motivul îl știm cu toții mult prea bine. Important este că scopul principal al prezenței LEVEL la CERF a fost atins. Am stat de vorbă cu voi, am primit critici, sugestii și aprecieri și suntem siguri că am avut cei mai mulți vizitatori pe metru pătrat :), motiv pentru care vă mulțumim.

#### From the other side

Felul în care ne afectează pe noi CERF-ul este puțin diferit de felul în care vedeți voi acest eveniment. În funcție de felul în care gândim standul și infrastructura aferentă, apar mai multe sau mai puține cereri de concediu pentru prima și ultima zi de

expoziție. Variabilele importante fiind numărul de plasmă vs. numărul de monitoare, numărul de console vs. numărul de PC-uri (cu Windowșii și programele lor de instalat) sau numărul de sertizări care ne așteaptă. Stabilim cine când merge, ca să avem ce modifica zilnic, vine dimineața magică, toată lumea în mașină, alimentăm și spre București cu noi. Oprim la Azuga să mai alimentăm o dată și până în stand nu ne mai oprește nimeni. KiMO e primul care se adaptează noilor condiții de muncă datorită experienței din anii trecuți. Ne luăm tarla în primire și transformarea începe sub coordonarea lui BogdanS, care nu cunoaște sensul cuvântului imprevizibil. Găsește soluții pentru orice, iar noi, obișnuiți cu acest lucru, suntem foarte calmi, relaxați și suntem siguri că nu este nevoie de un ritm susținut pentru a termina standul la o oră decentă. În fiecare an optimismul începe să dispară spre seară, iar noi să disperăm spre miezul nopții. Bucuroși

că am alimentat și pe Valea Prahovei, ajungem cu bine și la somn. Ca de obicei, primele zile de CERF au rolul de a te pregăti pentru testul weekend-ului, când lupta este mult mai grea. Dar pentru weekend-ul de CERF nu ești niciodată pregătit. Mereu sunt (mult) mai mulți ca noi și chiar dacă suntem bine organizați... no way in hell we can fight them. Două zile în care, nu știu cum se face, mereu Bucureștiul ne primește cu foarte multă căldură de care nu ne putem apăra decât cu lichide foarte, foarte reci. Nu prea multe însă pentru că anul acesta a dat nas în nas cu deadline-ul și ne-au făcut o surpriză de zile mari. Ceva de genul acesta înseamnă CERF-ul pentru noi, plus alte câteva activități în afara programului care, deși ar trebui să te relaxeze, mai mult îți dau o stare de „disconfort”. Foarte ciudat! Nu pot să închei acest articol fără a transmite mulțumirile noastre firmelor Panasonic România, UltraPRO Computers și Expo 24.

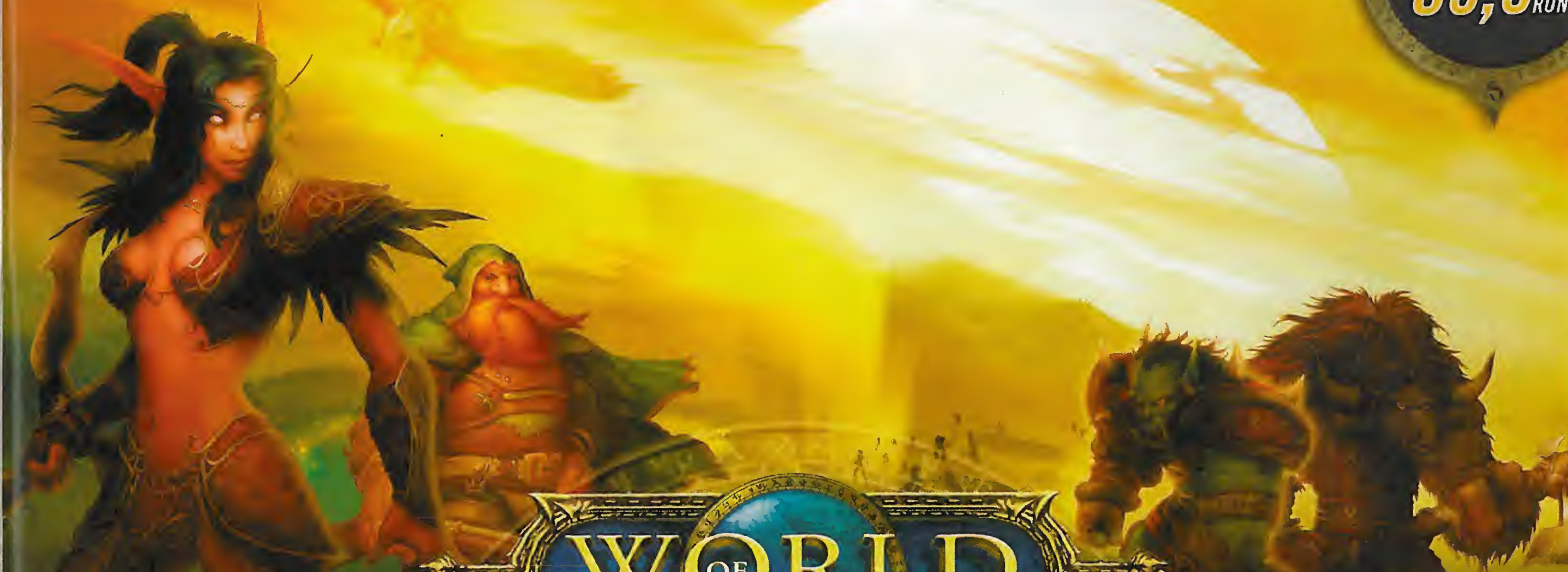
■ Rzarectha



Gata, terminăm într-o oră, ne vedem la anul

# PESTE 8 MILIOANE DE JUCĂTORI\* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA  
SUPER PREȚ!  
**69,9** RON



## 1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



## 2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat\*\*. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

## 3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com) pentru informații live despre joc



\*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume \*\*Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).  
JOUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.  
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.  
Toate drepturile rezervate.  
Pentium este o marcă înregistrată la Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING  
E-mail: [info@bestdistribution.ro](mailto:info@bestdistribution.ro) Tel: 021-408.30.90



**To you who have never  
died, may I say:  
Welcome to the world!**

# CLIVE BARKER'S JERICO

**Frica, groaza noastră cea de toate zilele**

► Producător Mercury Steam ► Distribuitor Codemasters ► ON-LINE [www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2089](http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2089) ► Data apariției toamna 2007

Groaza te poate surprinde în diferite ipostaze - stând în picioare, ghemuit într-o cabină de duș, dar mai ales în somn. Somnul rațiunii naște monștri, nu-i așa? Groaza are prostul obicei să-ți intre pe sub piele, să te macine, să urce încetișor spre „mansardă”, de unde stinge lumina, iar apoi te închide într-o cutiuță și te sufocă. Am văzut la viața mea zeci de alieni strecurându-se zgomotos prin tuneluri claustrofobice, urmărindu-mi scalpul, balauri cu șapte capete care mă fugeau din șapte direcții diferite și criminali în serie care îmi zâmbeau cu subînțeles din spatele macetelor mânjite cu sânge. Din fericire, nu m-au prins niciodată din urmă, iar dacă au făcut-o vreodată, m-am trezit imediat, lac de sudoare și mulțumind stelelor că a fost doar un coșmar. Ca să vezi ce-nseamnă să joci Undying cu lumina stinsă...

## Dor de Undying

Mi-a fost atât de dor încât am descărcat imediat versiunea demo și mi-am administrat, înainte de a înșira pe hârtie primele impresii despre Jericho, o scurtă, dar consistentă, doză de spaimă. În scrierile sale, Clive Barker i-a dat fricii cele mai diverse forme, pe care n-a ezitat să le transforme în filme, iar apoi în jocuri. Dar când vorbim despre jocurile cu care ne-a sucit mințile de-a lungul timpului, ne amintim cu plăcere de unul singur: Undying, un FPS terifiant și convingător, cu o atmosferă incredibilă, care ne-a luat prin surprindere și ne-a oferit o experiență memorabilă, grație scenariului semnat de același geniu al horror-ului, Clive Barker. Datorită lui, Undying reușește să bage frica în oasele amatorilor de senzații tari chiar și acum, la șase ani de la

lansarea sa. În tot acest timp, Clive Barker a ezitat, parcă, să revină în atenția jucătorilor, cu o singură excepție intitulată sugestiv Demonik, însă jocul care i-a oferit rolul principal unui demon sosit din iad pentru a-și răzbuna stăpânul a avut parte de o viață relativ scurtă. În 2006, Terminal Reality l-a trimis pe demon la plimbare, iar Demonik a fost anulat din cauza dificultăților financiare prin care a trecut Majesco, distribuitorul jocului din acea perioadă. Se zvonește că proiectul ar fi renăscut din propria cenușă, însă, momentan, Clive Barker și-a îndreptat atenția în altă direcție, unindu-și forțele cu Codemasters pentru a ne arunca într-un nou coșmar de zile mari, mai întunecat și extrem de violent. Numele jocului este Jericho, iar cei care se vor ocupa de realizarea lui sunt spaniolii de la Mercury Steam, responsabili

pentru Scrapland, care ne-au promis marea cu sarea într-un FPS cu aromă de survival horror și plin de conotații biblice.

În Jericho acțiunea se concentrează în orașelul Al-Khali, locul ideal în care să te topești de căldură în timpul zilei, iar noaptea să îngheți de frig. Interesant este că ciudatul „obiectiv turistic” apare ca din senin în mijlocul deșertului arab la anumite intervale de timp, iar forțele răului care îl populează se trezesc la viață pentru a încerca să cucerească planeta albastră; nu că ar fi reușit s-o cucerească vreodată, dar sunt foarte perseverente. La polul opus, jucătorul va îngroșa rândurile unei unități speciale botezate Jericho, antrenată să stârpească orice amenințare la adresa umanității, cu ajutorul celor mai sofisticate și mai zgomotoase arme convenționale din dotarea armatei americane, precum și a puterilor supranaturale dobândite la școala „magiei negre”, unde a studiat artele arcan.

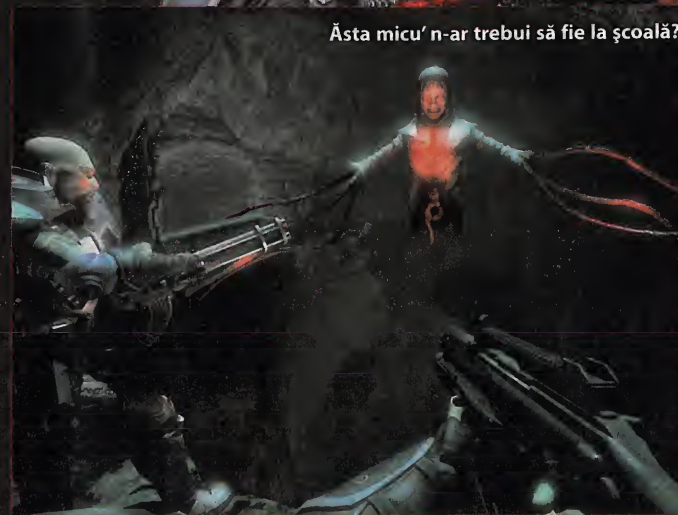
## Orașul interzis

Înainte de a-i modela pe Adam și Eva după chipul și asemănarea sa, Dumnezeu a greșit formula, dând naștere unei versiuni oribile a omului. Nemulțumit de rezultat, a expediat urgent nevinovata entitate într-un univers paralel poreclit Cutia, iar apoi s-a întors liniștit la masa de lucru. E de la sine înțeles că versiunea sucită a omului n-a fost deloc mulțumită de pedeapsa administrată. Drept urmare, creatura încearcă să se întoarcă pe Pământ de câte ori se ivește ocazia, dar de fiecare dată se lovește de rezistența armată a oamenilor, care îi trimit în întâmpinare mici grupuri armate pregătite să

Bagă-i laseru' în ochi!



Ăsta micu' n-ar trebui să fie la școală?



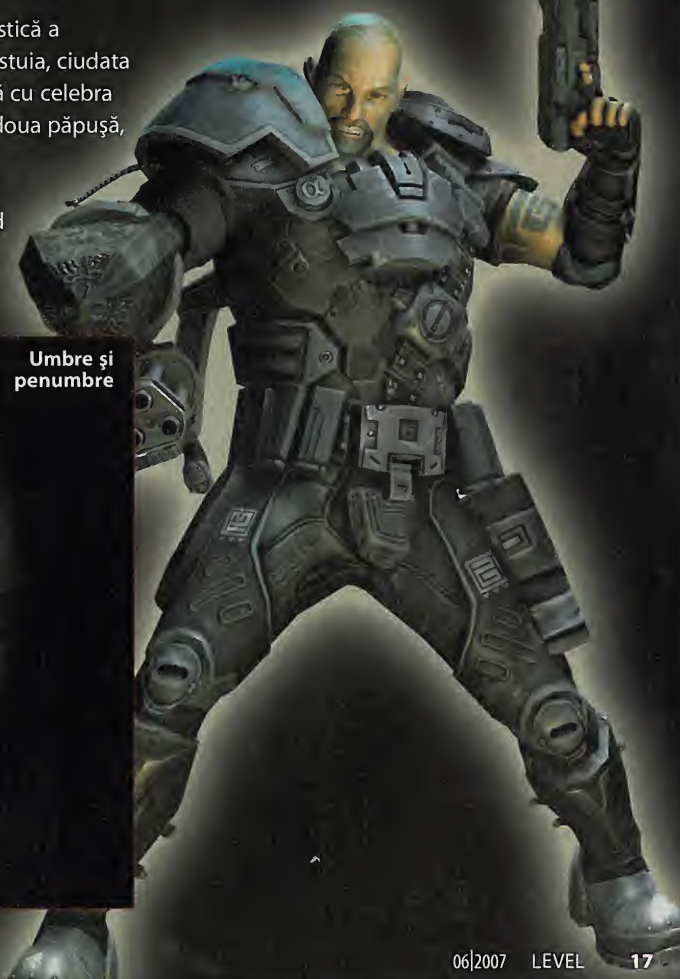
soldați (mă rog, ce a mai rămas din ei), care au îndrăznit, de-a lungul timpului, să pătrundă în orașul interzis. Fiecare dintre zidurile inelare ascunde o lume suspendată într-o anumită dimensiune temporală, iar cu cât te apropii mai mult de centrul orașului fortificat, cu atât mai veche va fi dimensiunea în care vei pătrunde. La rândul-i, fiecare dimensiune te întâmpină cu rămășițele altor unități Jericho - soldați britanici din Primul Război Mondial, cavaleri templieri, centurioni romani și preoți sumerieni

o respingă - unitățile Jericho. Cutia, însă, este plină de surprize.

Cea mai intrigantă caracteristică a orașului este însăși structura acestuia, ciudata fortăreață fiind ușor comparabilă cu celebra păpușă rusească ce conține o a doua păpușă, care la rândul ei găzduiește a treia păpușă și așa mai departe: un zid inelar în interiorul altui zid inelar, spații în spații, iar în interiorul fiecărui spațiu trăiesc

care au încercat, în trecut, să ducă la bun

Umbre și penumbre





Haide, ia o bomboană...



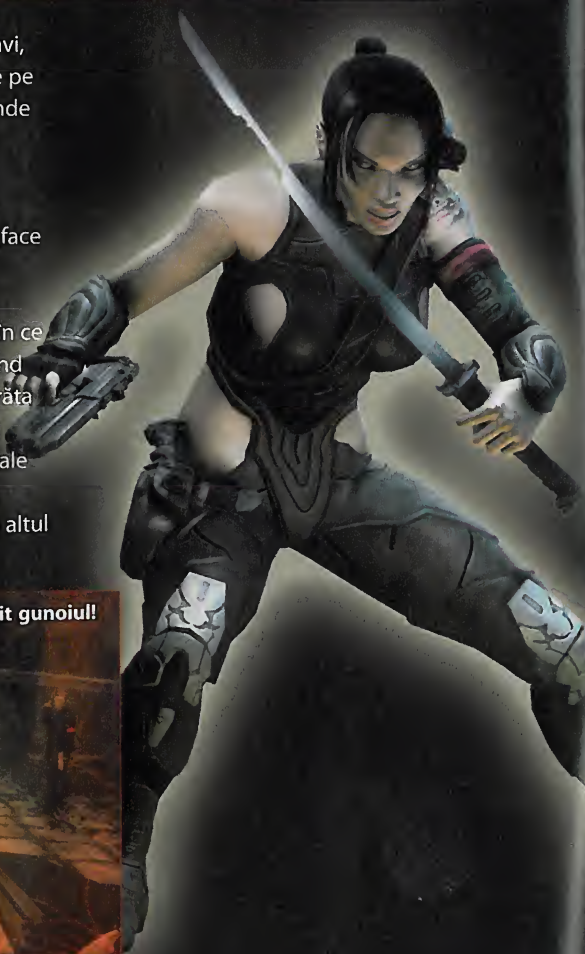
Dacă știu să numere până la trei, sunt inteligenți

sfârșit misiunea pe care o are de îndeplinit echipa Jericho din prezent. Din nefericire, au eșuat, eșecul transformându-i în prizonieri, captivi pentru eternitate într-o dimensiune paralelă, suspendați între viață și moarte. Unii dintre ei s-au aliat cu forțele răului, care i-au transformat în sclavi, dar alții au refuzat oferta, jurând să-i ajute pe noii sosiți în Al-Khali. Pe măsură ce pătrunde în dimensiuni temporale din ce în ce mai vechi, micul grup armat va fi nevoit să abandoneze adesea tehnica modernă de luptă și să apeleze la forța brută pentru a face față conflictelor, trecutul obligându-l să utilizeze arme din ce în ce mai puțin sofisticate și să participe la capturi din ce în ce mai brutale și mai sângeroase, acestea fiind momentele în care artele arcanе își vor arăta cu adevărat utilitatea. Fiecare membru al unității Jericho posedă puteri supranaturale care îl ajută să mute, folosind telekinezia, grămezi de moloz și piatră dintr-un loc în altul

Am încolțit gunoiul!



sau să-i transforme în scrum pe gardienii orașului. Unde mai pui că unii dintre ei pot dirija gloanțele, astfel încât să lovească țintele ascunse după colțuri, târziu în joc existând posibilitatea combinării puterilor, pentru a obține atacuri devastatoare.



Uite cocoșa... nu-i cocoșa!

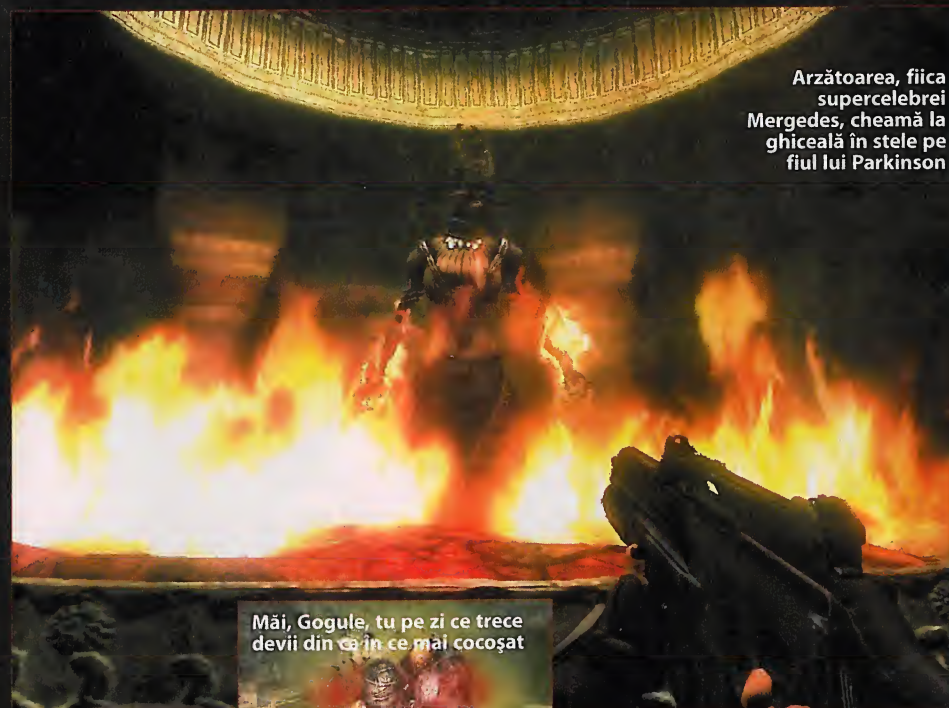


## Vine, vine Necuratu' după tine!

Odată cu izbucnirea celui de-Al Doilea Război Mondial, unitatea Jericho a adoptat un nou mod de operare, ca răspuns la obsesia naziștilor față de ocult, iar în prezent este alcătuită din șapte soldați de elită împărțiți în două grupuri: alfa și omega. La rândul lui, fiecare membru al unității are propriile sale puncte forte și slăbiciuni, jucătorul având

locotenentul Abigail Black (o lesbiană convinsă, de meserie lunetist telekinetic, care poate dirija gloanțele prin aer). Billie Church nu este doar o fătucă cu sânge rece pe jumătate dezbrăcată, dar și un ninja în toată puterea cuvântului, sabia pe care o vântură cu ușurință în toate direcțiile ajutând-o să feliere spurcăciuni dintr-o singură mișcare, lichidându-le instantaneu. Pe lângă sabie, folosește adesea un pistol mitralieră, eficient

Arzătoarea, fiica supercelebrei Mergedes, cheamă la ghiceală în stele pe fiul lui Parkinson



Măi, Gogule, tu pe zi ce trece devii din ce în ce mai cocoșat

posibilitatea să le exploateze sau să le ascundă din perspectiva fiecăruia. Pe lângă Devin Ross, eroul principal și liderul grupului, unitatea îi mai are în componență pe Delgado (un piroman în toată regula, alchimist de meserie), Billie Church (un blood mage care își poate folosi propriul sânge pentru a utiliza

pe distanțe lungi, și este extrem de folositoare camarazilor căzuți la datorie, deoarece una dintre vrăjile pe care le poate folosi este „regenerarea”. Devin Ross, pe de altă parte, este un spirit care nu poate utiliza niciun fel de armă fizică, dar își poate vindeca trupeții la nevoie și chiar să le unească puterile speciale, dând naștere unui atac fulgerător și în același timp devastator. Abigail Black se poate dovedi la fel de utilă, dar mai ales pe distanțe mari, având în vedere că poate dirija gloanțele în orice direcție și ucide

## Ambrose

În Undying, Clive Barker i-a împrumutat vocea lui Ambrose, unul dintre cei mai dificili boși pe care a trebuit să-i elimine din scenă pentru a duce misiunea respectivă la bun sfârșit. Oare va repeta figura și în Jericho?



mai multe lighioane dintr-un singur foc. Cât despre Delgado, este suficient să-i menționăm puterea fizică ieșită din comun, combinația de pumni și pumnul în sine, care îl ajută să trimită în neființă mai mulți adversari laolaltă, fiind arme de temut.





Creatorul de coșmaruri



Barker s-a născut în Liverpool, Anglia, a studiat literatura engleză și filozofia la Universitatea Liverpool și este cunoscut drept unul dintre cei mai importanți autori contemporani de horror și fantasy. S-a afirmat devreme pe scena horror, mai ales datorită unor povestiri scurte (adunate în colecția Books of Blood 1 – 6) și cu romanul faustian The Damna-

tion Game (1986). Mai târziu și-a orientat creațiile către universul fantasy din perioada modernă și universul fantasy urban cu influențe horror, cu Weaveworld (1987), The Great and Secret Show (1989), celebrul roman Imajica (1991) și Sacramento (1996), aducând astfel în centrul atenției concepte mult mai profunde despre realitate, natura minții și a viselor, puterea cuvintelor și a amintirilor.

Stilul său distinctiv este caracterizat de noțiunea coexistenței unei lumi fantastice cu lumea noastră, rolul sexualității în supranatural și de construcția unor universuri coerente, complexe și foarte detaliate. Barker s-a referit la stilul său numindu-l „dark fantasy” sau „fantastique”.

Când povestirile Books of Blood au fost tipărite pentru prima dată în Statele Unite pe o hârtie de doi bani, originalitatea, intensitatea și calitatea acestora l-au făcut pe celebrul autor Stephen King să deduce: „Am văzut viitorul genului horror, iar numele său este Clive Barker.” [en.wikipedia.org/wiki/Clive\\_Barker](http://en.wikipedia.org/wiki/Clive_Barker) ... și veți afla de ce.

Un coșmar pentru mine, unul pentru tine...

Din punct de vedere vizual, Mercury Engine a ales să nu licențieze un motor grafic deja consacrat, cum ar fi Unreal Engine 3, anunțând că se va folosi de propria sa creație, Mercury Engine. Nu este un engine ajuns la maturitate, însă imaginile pe care le avem deocamdată la îndemână m-au asigurat că Mercury Engine este perfect pentru a portretiza coșmarul imaginat de Clive Barker, cu texturi de rezoluții mari, iluminare realistă și tot ceea ce-i trebuie unui joc pentru a însufleți o lume credibilă, chiar dacă în cazul de față ea este una de coșmar. Cu atât mai bine.

Autorul este convins că jocurile au un potențial narativ imens, iar gradul de imersivitate pe care îl pot oferi ele este unic. Nimic mai departe de adevăr. De reținut că Barker le-a pus producătorilor pe tavă povestea, dialogurile, conceptul și schița inițială, fiind dedicat cu trup și suflet proiectului, „însoțind” echipa producătoare prin toate etapele sale de dezvoltare. So he's gay, who cares?

■ KIMO  
Culcat!!



horror foarte direct. Propun să ne așteptăm la mult sânge și măruntaie întinse cu dărnicie pe toți pereții, precum și confruntări viscerale de o violență ieșită din comun, întâlnirea cu creaturile bolnave zămislite de mintea omului care ne-a adus Hellraiser în cinematografe anunțându-se a fi una memorabilă. Barker este unul singur, iar mărturie stă promisiunea că vom fi întâmpinați de copii mutilați, cărora le-a fost smulsă cândva jumătatea inferioară a corpului de la abdomen în jos și care atacă folosind propriile lor măruntaie, femei care confecționează mobilă din pielea oamenilor, cruciați condamnați să sufere la nesfârșit, răstigniți pe cruci, și un gagiu care și-a smuls pielea din jurul ochilor pentru a-și vedea mai bine prada. Frumos peisaj, nu-i așa?



Tehnologia Wireless 11 aN i garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN  
4 x 10/100 LAN  
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2  
Dublu firewall NAT și SPI



DWA-547

D-Link Wireless N PCI Adapter



Card PCI  
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N USB Adapter



Card USB  
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N CardBus Adapter



Card PCMCIA  
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați



Elkotech Romania - [www.elko.ro](http://www.elko.ro)



LASTING System - [www.lasting.ro](http://www.lasting.ro)



SCOP Computers - [www.scop.ro](http://www.scop.ro)

WIRELESS by D-Link N

D-Link Building Networks for People



# Football Manager Live

## OMFG, uite un MMFMG!

În urmă cu câțiva ani, Oliver Collyer, unul dintre ctitorii Sports Interactive, și-a făcut bocceluța și s-a dus să călătorească prin lume. Din păcate, nu știm exact ce a făcut în multianuala sa vacanță, paparazzii noștri fiind prea ocupați cu filarea bărbologului Columbenilor, însă am reușit să surprindem pe furiș spectaculoasele sale gânduri de la întoarcere. Gânduri care, spre surprinderea audienței și totala nepăsare a Columbenilor, nu prevestesc la orizont un manager de curling, nici măcar unul de table, ci un Massively Multiplayer Football Management Game. Împătimiții de Football Manager și-așa nu prea mai știau pe unde să scoată cămașa, iar un FM online e exact ce le trebuia pentru a se asigura că-și vor petrece bătrânețile într-un centru de dezfootballmanagerizare.

### O gură de oxigen la masa 5, vă rog!

Competiția pentru cel mai iscusit tehnician va avea loc pe serverele puse la bătaie de producători. Fiecare server va susține până la 1000 de jucători, așa că nu rămâne nimeni pe dinafară în caz că a uitat să-și ia din timp bon de ordine. Pentru a evita situațiile de genul „maamiiiiii, Habib Salim din Egipt a ales formația FC Mamma Mia Becicherecu Mic din Liga a 4-a și nimeni nu o mai poate lua!!!”, producătorii au renunțat la numele reale de echipe (și da, echipa susmenționată chiar există). În schimb, jucătorii sunt reali. Așadar, începi prin a-ți crea o echipă cu nume ficțional, îi alegi o poreclă, un logo, un nume de stadion și alte detalii pentru chițbușari, precum lungimea și lățimea terenului de joc.

Apoi, scoți dolarii din teșcherea și-i fluturi prin fața mingicarilor pentru a-ți forma lotul. Fiecare fotbalist are anumite pretenții salariale, iar tu, un buget inițial, deci trebuie să fii atent pe cine alegi, ca să nu te trezești că l-ai momit pe Ronaldinho cu un salariu fabulos și nu mai ai lovele pentru chenzinele altor jucători. O fi el bun, dar nu cred că-și poate centra singur mingea pentru gol. De asemenea, trebuie să fii și iute de mână, căci odată ce un jucător a ales o formație, devine indisponibil pentru ceilalți manageri. Așa se preîntâmpină eventualele ipostaze în care Bănel îl faultează pe Bănel.

Partea cu transferurile ar trebui să fie foarte familiară celor care se dau pe diverse site-uri de licitații online. De exemplu, dacă vrei să vinzi un fotbalist, îl tragi deoparte, îi lipești pe frunte un preț un preț minim pentru care ești dispus să-l dai, precum și o sumă pentru care ești gata să-l

vinzi imediat, stabilești o dată limită pentru licitație și aștepti ofertele celorlalți tehnicieni. În cazul jucătorilor liberi de contract, cel care sare cu cel mai mare salariu până la data limită pune mâna pe fotbalist. Spre deosebire de Football Manager, în FML contractele se negociază pentru o perioadă mult mai mică, existând chiar posibilitatea ca un jucător să semneze pentru doar patru săptămâni (cam cât era perioada de probă în FM).

### Se pare că adversarii și-au dorit mai mult înfrângerea

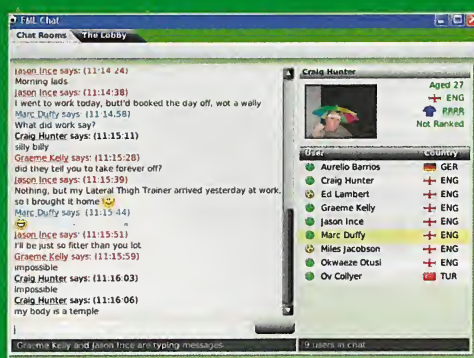
Bun, avem echipă, avem echipieri, avem valoare. Ce facem cu ele? Ne aruncăm cu capul înainte într-o competiție sau jucăm amicale. Cu amicalele e mai simplu, pot fi jucate în compania oricărui manager pe care îl dibuim online. În ceea ce privește competițiile, acestea pot fi organizate de cei de la SI Games sau de jucătorii de FML. Primele sunt opționale, accentul punându-se pe cele create de utilizatori. Sunt o grămadă de parametri pe care îi avem la dispoziție; de exemplu, putem să organizăm o întrecere de tip ligă, una de tip cupă sau una care le conține pe amândouă. Totodată, putem stabili câte puncte sunt acordate pentru victorie, egal sau înfrângere și ranking-ul pe care trebuie să îl dețină o echipă pentru a intra în acea competiție. Sunt curios cât de flexibili vor fi acei parametri. Tare aș vrea să creez o ligă în care primește cele mai multe puncte clubul care suferă cea mai usturătoare înfrângere. Ce 4-1-2-1-2, să vezi atunci tactici de joc complexe!

Singura limitare în ceea ce privește competițiile este deadline-ul pentru jucarea unui meci. Partida poate fi jucată și înainte de termenul limită, în orice moment în care îți prinzi adversarul online. În cazul în care oponentul nu se prezintă la meci, se zvonește că Al-ul va prelua controlul echipei sale. Dacă adversarul nu se prezintă la meciuri în repetate rânduri sau dacă bir cu fugiții în timpul unei partide, va

fi judecat de sistemul de penalizare, care îi va ciupi din puncte.

Ceea ce n-au lăsat producătorii să suspine pe internet e numărul maxim de echipe care se pot înscrie într-o competiție. Pentru că, ținând cont că un server poate avea până la 1000 de jucători, ar fi aproape imposibil să duci la bun sfârșit, într-o viață pământească, o ligă cu tur, retur și meciuri de cupă în care sunt înscrise aproape toate echipele din acel server.

Revenind la sistemul de ranking, e de menționat că acesta a fost zidit în așa fel încât să permită și utilizatorilor mai puțin înfocați să viseze la locuri fruntașe în ierarhia serverului din care fac parte. Astfel, complementar cu punctele obținute pentru victorie, se vor câștiga puncte și în funcție de locul disputării meciului (acasă sau în deplasare), de pozițiile celor două echipe în ierarhie sau de mărimea scorului. De asemenea, un manager care joacă doar câteva meciuri pe săptămână va primi mai multe puncte pentru o victorie decât unul care joacă FML și în somn. Desigur, va fi depunctat mai mult în cazul unei înfrângeri.



la zi, păpușe, când te scot la un cico? Aaa, mă scuzați, băieți, iar am încurcat fereastra...



### Rog regia să mai pună o dată faza...

Partea cea mai interesantă este reprezentată, bineînțeles, de meciuri, pentru că numai ele prilejuiesc micile bucurii ale pasionaților de Football Manager, precum fire de păr lipsă sau mouse-uri crăpate. Înainte de începerea disputei, viteza cu care se va desfășura partida este stabilită de managerii celor două echipe prin intermediul sistemului de mesagerie instant integrat în FML. Tot înainte de primul fluier, fiecare tehnician beneficiază de patru minute pentru a-și pune la punct tactica. În timpul pauzei, răgazul strategic este de numai două minute, iar pe parcursul întâlnirii ai un minut pentru modificări de tactică neprevăzute, survenite ca urmare a accidentărilor sau a eliminărilor. Alte schimbări pot fi făcute din mers, apelând la Quick Tactics. Indiferent de meniul în care suntem, fereastra cu simularea 2D a meciului va rămâne tot timpul pe ecran.

După încheierea partidei, ca niște manageri veritabili ce suntem, vom putea trânti comentarii în legătură cu meciul. Aceste comentarii pot fi atât predefinite, cât și scrise după bunul plac al managerilor. Orice utilizator poate vedea aceste comentarii, așa că FML va avea nevoie de câțiva ochi ageri de moderator. Declarații se mai pot face și în alte situații, de exemplu atunci când un jucător dă cu tifla unui nou contract.

Pentru pariori, am o veste bună: în ziua meciului, se pot plasa pariuri. Dacă-ți ies socotelile, strângi bani de transferuri. Dacă nu... parcă îi și văd pe pariori învertați cum o să scoată la licitație jumătate de echipă, gazonul, Loganul, frigiderul și nevasta pentru a-și achita datoriile virtuale.

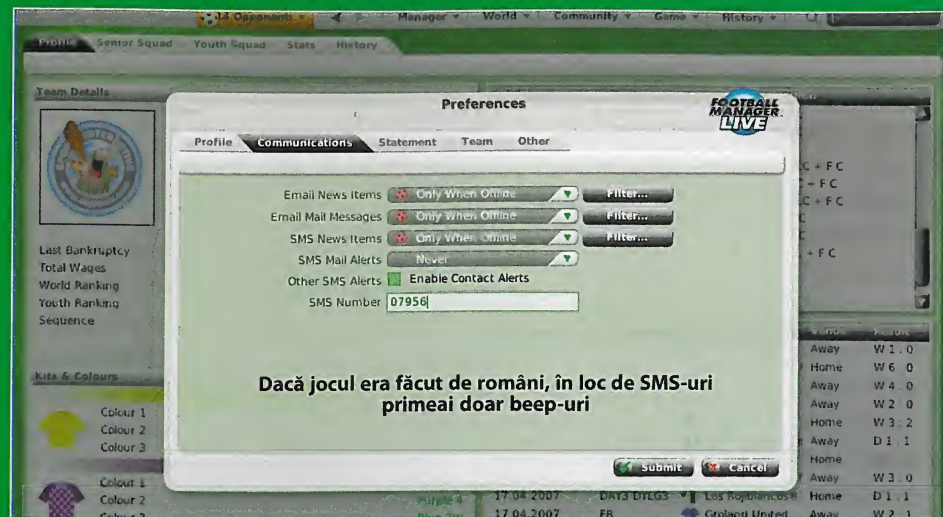
Grafica este similară cu cea din Football Manager 2007: meniuri de tipul drop-down, sistem de navigare intuitiv și simulare 2D a meciurilor, cu jetoane pe post de mingicari.

### Auzi mă, Beta ce mai face?

Încă de la jumătatea lunii mai, jocul se află în perioada de beta testing. Pentru început, doar 1000 de norocoși (sau mai puțin norocoși, dacă ne gândim la efectele pe care le poate avea jocul asupra vieții sociale) se vor putea da cu mouse-ul prin Football Manager Live. Însă producătorii ne îndeamnă să stăm cu ochii pe site-ul oficial, [www.footballmanagerlive.com](http://www.footballmanagerlive.com), pentru că se vor ivi mai multe locuri pe măsură ce jocul se va apropia de lansare. Și totuși, pe când managerul ăla de table? Vreau să-i văd pe pensionari adunați grămadă în fața balonului, cu ochii țintă în laptop, în timp ce de la balcon țipă nevestele că li se răcește mâncarea...

#### ■ The Psycho

- Producător Sports Interactive
- Distribuitor Sega Europe
- ON-LINE [www.footballmanagerlive.com](http://www.footballmanagerlive.com)
- Data lansării martie 2008



Dacă jocul era făcut de români, în loc de SMS-uri primeai doar beep-uri





# BLACKSITE

## AREA 51

### Adevărul iese la iveală

În 2005, Midway lansa Area 51, un joc ce nu a reușit să impresioneze prea mult popor și nici nu s-a bucurat de aprecieri deosebite. Scenariul era mama tuturor conspirațiilor de până acum, producătorii intenționând probabil să ajungă în inima fiecărui dement suferind de scenariu cronică. Ce mai, am avut de-a face cu un adevărat All Star Game, prin Area 51 defilând alienii, virusul scăpat de sub control și toți ciudații infectați de el. Printre teoriile conspirative propuse ne-am delectat și cu înscenarea aselenizării lui Armstrong sau prăbușirea la Roswell a unui „microbuz spațial” umplut cu un grup de turiști de pe altă planetă. Ideea e că alienii vin în valuri și, pentru a nu lăsa jucătorul în ceață, trebuie să-i oferi și o continuare în care poate salva pământul încă o dată de toate creaturile universului care nu au găsit ceva mai bun de făcut decât să atace planeta noastră.



Avem expus, pe brațul dreapta al subiectului, unul din cele mai populare tatuaje de pe plantă, ză tribal

### Să se revoluționeze primim, dar să nu se schimbe nimic

Midway ne trimite din nou la lupta supremă cu inamicul numărul unu al planetei. Nu știu cum se face, dar alienul aterizează mereu în țara care ni l-a dat pe Manson Charles, Bundy Ted, George Walker Bush sau Oprah. Nu tu Paris, o tură la Vatican sau o vizită în China. Cum ajung aici, cum se înființează în State. Pesemne ceva îi atrage acolo, ceva ce restul planetei nu are sau cel puțin nu la așa nivel. Și acum marele meci are loc în Rachael, o

localitate situată foarte aproape de Area 51, iar tu te vei prezenta în calitate de veteran de război pregătit să faci o sesiune de crowd control cu nefericiții alieni, pe numele lor Reborn. Numele lor lasă deschisă și posibilitatea ca inamicii noștri să fie chiar pământeni răpiți și trimiși de alieni, după puțin tweaking și overclocking, să le rezolve treburile murdare. Probabil din acest moment scenariul nu ne va mai obosi cu prea multe detalii și va face un pas în spatele gameplay-ului, pe care sperăm să-l găsim a fi mai interesant decât în primul joc.

Foarte amuzant este că Midway nu s-a

putut abține să nu ne servească placa cu redefinirea genului FPS. Și cu cine au venit să redefină? Cu alienii, să fim serioși, poate doar dacă lucrau la joc. Să ne prefacem totuși că Midway a promis un FPS foarte bun și să sperăm că rezultatul final nu le va contrazice ambițiile. Jocul este anunțat ca fiind unul multi-linear, oferindu-ne astfel posibilitatea de a rezolva misiunile, alături de echipa sub comandă, pe diferite căi care ar trebui să ofere și unele diferențe în gameplay. Vom avea la dispoziție Humvee-uri, ATV-uri și alte vehicule militare și civile și vom putea să împrăștiem

gloanțe cu mitralierele fixe ale elicopterelor fără a le putea pilota însă. Echipa noastră va avea acces la arme de ultimă generație, să nu uităm cu cine luptăm, care vor respecta totuși principiile și categoriile armelor clasice, cu care ne-am întâlnit în majoritatea shooter-elor. Ținând cont că suntem trimiși în mijlocul caftului împreună cu o echipă, suntem asigurați că jocul va avea o parte consistentă de tactică și că în niciun caz nu vom trece prin alieni ca laserul prin humăni. Felul în care vom pune echipa la treburile casnice va fi unul simplu de tot. Astfel, vom putea trimite comenzi unui singur soldat sau întregii echipe, iar ei, urmând instrucțiunile noastre, pot controla vehicule, planta explozibil, executa foc de acoperire, flanca dușmanul sau pot elimina inamici aflați în poziții strategice folosind pușca cu lunetă. Modul de multiplayer este alcătuit din clasicele Death-Match, Team-Death-Match and Capture-the-Flag, dar conține și Human vs. Reborn sau Siege, în acesta din urmă scopul fiind să capturezi cât mai mulți adversari și în acest fel să controlezi bucăți tot mai mari din teritoriul lor.

### Va fi Unreal

Pentru Blacksite: Area 51, Midway a apelat la versiunea modificată a engine-ului Unreal 3 care se va ocupa și de partea grafică a jocului Stranglehold. Din imaginile lansate



Dacă mai adormi o dată, te trimit în Irak



### Area 51

Area 51 este o bază militară situată în sudul statului Nevada și controlată de United States Department of Defense și United States Air Force. Dacă poziția guvernului față de Area 51 este mai mult decât evazivă, teoriile conspirative legate de acest loc curg mai ceva ca episoadele din „Tânăr și neliniștit”. Cele mai populare ne îndeamnă să credem că aici sunt studiate rămășițele incidentului de la Roswell, în care se presupune că americanii au pus mâna pe una bucată navă extraterestră plus câțiva alieni, atât morți, cât și vii, sunt organizate întâlniri între reprezentanții SUA și liderii alienilor, se dezvoltă tipuri noi de armament, se studiază călătoria în timp, sau, preferata mea, la Area 51 se află sediul unui guvern mondial. Este lesne de înțeles că securitatea în zonă este maximă și că bugetul lor nu are prevăzute intrări din organizarea de tururi pentru vizitatori. Pentru a proteja cât mai bine secretul, Area 51 a fost înlăturată din hărți și pe cât posibil de pe net. Totuși Google Earth este cea mai bună opțiune pentru cei care doresc să arunce o privire peste misterioasa zonă.

și demo-ul disponibil pe Xbox Live putem să ne dăm seama că și acest joc este o reușită din punct de vedere grafic, cum sunt majoritatea jocurilor cu spate „Unreal”. Firul narativ este completat de scenete in-game fără a avea însă niciun fel de cutscene-uri. Probabil nu mai știau nici ei la ce treburi să-i pună pe sârmanii alieni. Dacă în primul joc Area 51, voice acting-ul la care au contribuit și David Duchovny sau Marilyn Manson nu a fost apreciat deloc, de această dată nu sunt anunțate niciun fel de vedete dispuse să ne

vorbească în limbi nepământene. Timpul nu este însă pierdut. Jocul este anunțat pentru toamna acestui an, noi mai adăugăm o amânare și rezultatul evident este finalul anului, deși cei de la Midway ar trebui să evite competiția directă cu numele grele anunțate pentru acea perioadă.

■ Rzarectha

- Producător Midway
- Distribuitor Midway
- ON-LINE [www.blacksitegame.com](http://www.blacksitegame.com)
- Data lansării septembrie 2007

Dacă-l prind pe ăla care mi-a schimbat uleiul, îl teleportează la mă-sa



Sunt eu, Julieta de pe Oph 162225-240515



Ca o plimbare în parc



Nu zâmbi mă, că după-ai  
ăia de acasă cred că noi  
ne distrăm aici!

# BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

## Unii se parașutează doar o dată

Cel de-al Doilea Război Mondial este un subiect care nu va expira niciodată și care oferă încontinuu subiecte fierbinți atât pentru producătorii de filme, cât și pentru cei

de jocuri. Au fost consemnate atâtea momente dramatice de-a lungul celor câțiva ani cât a durat războiul, încât este practic imposibil ca două firme concurente să aibă

probleme legate de atingerea aceleiași subiect. Cum fiecare știe câte ceva despre atrocitățile din WWII și a fost atins într-un fel

Du-te tu  
primul, că pe  
mine mă  
bucnește  
răsul



Ai noștri sunt  
ăștia în  
verde, nu?



sau altul de evenimente ce au avut loc atunci, unui joc care raportează fapte din acele timpuri și este produs și distribuit de firme cu experiență în acest domeniu nu îi poate sta nimic în cale, având succesul aproape garantat. Toate bune și frumoase pentru noi, consumatorii, dar și mai frumoase pentru producători. De ce? Pentru că, în ceea ce privește evenimentele din război, nu există copyright. Astfel, producătorul se bucură de posibilitatea de a se lega de unul din subiectele cele mai bune de muls și nu trebuie să plătească niciun sfânt unei companii care deține drepturi asupra acestora (vezi cazul celor care vor să facă un joc legat de universul lui Tolkien, de cel mai recent film Spider-Man sau un simulator sportiv unde trebuie să plătești bani grei pentru a te putea folosi de numele unor sportivi reali).

### Operațiunea floarea din grădină

De-a lungul războiului, s-au luat decizii mai mult sau mai puțin inspirate. Pe principiul „pentru a face o omeletă, trebuie să spargi niște ouă”, conducătorii fiecărei armate în parte au călcat peste inima care le dicta să nu trimită oameni la moarte și au făcut câte un pas curajos ce a costat viața a zeci de mii de oameni, dar care putea întoarce soarta războiului în favoarea lor. O astfel de manevră a încercat și generalul englez Bernard Montgomery, care a văzut că în urma debarcării din Normandia nemții au pierdut inițiativa și au început să se retragă pe pozițiile fortificate din Olanda. Fiind de părere că printr-un atac furibund asupra acestor poziții și prin ocuparea podurilor de peste Rin drumul către Germania ar fi fost deschis, generalul pune bazele uneia dintre cele mai mari operațiuni în care au fost implicate trupe de desant aerian, numită Market Garden. În acest atac au fost implicate Divizia 101 și 82 Americane, Prima Divizie Aeropurtată Engleză și Brigada Parașutiștilor Polonezi Liberi. Deși la început încercările parașutiștilor au fost încununate cu succes, reușind să cucerească podul Waal de la Nijmegen, spre final totul a fost sortit eșecului deoarece podul de peste Rin de la Arnhem nu a putut fi capturat de niciun fel, ba mai mult, Prima Divizie Aeropurtată Engleză a fost distrusă în întregime în această încercare. Deși nu au reușit să cucerească acel pod, englezii au făcut față trupelor nemțești și au rezistat mult mai mult decât se preconizase inițial, provocând pierderi grele naziștilor.

Din nefericire, jocul nu tratează drama englezilor care se stingeau unul după altul pe lângă Arnhem, ci ne pune în bocancii victorioși ai trupelor americane din Divizia

Rambo?! Care  
Rambo?!



101. Nici treaba acestora nu a fost însă cu mult mai simplă decât a britanicilor. Ei au trebuit să se ocupe cu asigurarea unui drum pe care Corpul de Armată XXX al Armatei Britanice trebuia să meargă spre inima Germaniei în cazul în care podurile vizate ajungeau sub control aliat. Fășia de drum pentru care trupele americane s-au bătut cu cele germane a văzut multe acte de vitejie de partea ambelor tabere și a fost denumită Hell's Highway.

Ubisoft și Gearbox Software vor încerca să ne aducă mai aproape de ceea ce s-a întâmplat acolo, oferindu-ne posibilitatea de a intra în pielea unor soldați ca Matt Baker sau Joe Hartsock, nume care nu ne spun nimic, dar ei au fost printre cei care și-au pierdut viața în Olanda încercând să aducă un sfârșit mai rapid conflictului ce cuprinsese o lume întreagă. Folosindu-se de capacitățile mai mult decât obișnuite ale motorului grafic Unreal 3, cel de-a treilea joc dintr-o serie de shooter-e tactice care a vândut milioane de exemplare este gata să ne dea pe spate cu o grafică îmbunătățită și cu un sistem de luptă bazat pe munca pe echipă, unde fiecare coechipier joacă un rol crucial. Anunțat de pe

acum, un punct forte al jocului va fi posibilitatea de a fi jucat în mod cooperativ, povara acțiunii trecând pe umerii jucătorilor, unde fiecare se va zbate pentru a-și ține coechipierul în viață și de a se asigura că niciun nemțel nu va trăi să mai mănânce sauerkraut.

### Americanul, frate cu europeanul

Și te mai întrebi cum să nu se amestece americanul în treburile noastre europene când doar ei ne-au scos tot timpul din rahat, sacrificându-și cei mai frumoși fii pentru noi? Unchiul Sam ne-a fost ca un tată care ne-a ținut strâns la sânul său, care ne-a scos din belele când veneam bătuți la el și care ne ardea câte una la poponeață de fiecare dată când eram obraznici și nerecunoscători.

Săru' mâna, boierule!

■ Koniec

- Producător Gearbox Software
- Distribuitor Ubisoft
- ON-LINE [www.hellshighwaygame.com](http://www.hellshighwaygame.com)
- Data lansării Q4 2007



Dar îmi dă și mie cineva niște gloanțe?





### Dungeon Creeper

Nu știu câți dintre voi își mai aduc aminte de vechiul Dungeon Keeper, un joculete genial creat de compania Bullfrog (fie-i EA-ul ușor...) pe vremea când Molyneux făcea jocuri și nu experimente pe gameri vii. Da, dacă vă

întrebați, în afară de Fable, al cărui noroc a fost că n-a ieșit exact cum a vrut Molyneux, nu prea am înghițit jocurile lui nenea Peter. Acum dați-mi în cap. În fine, pentru cei mai tineri și mai nevinovați dintre voi, Dungeon Keeper era o struțocămilă (RTS/RPG/God-Game/FPS) tare plăcută la vedere și mai ales la atingere, în care jucați rolul unei satane locale și primeați în gestiune câțiva kilometri pătrați de beciuri întunecoase pe care trebuia să le umpleți cu tot felul de dihănii pentru a putea ține piept hoardelor de Feți Frumoși care râvneau la averile voastre. Mai pe scurt, avem de-a face cu un caz destul de rar în istoria jocurilor pe calculator, a literaturii fantasy, a basmelor populare și, de ce nu, a conflictului primordial dintre bine și rău, și căpătăm ocazia să ascultăm versiunea Tartorelui cel Mare. Nu vă fie frică, nu este un joc pentru sataniști, ci mai degrabă un



tablou amuzant al unei zile obișnuite din viața unui tartore subpământean. „Another day in the underground”, cum ar zice englezul. Atât despre Dungeon Keeper, că-mi lasă gura apă și mă apucă brusc cheful să-mi hrănesc peștii doar cu carne de om. Ca să-i înrăiesc... Triumph Studios, studioul în beciurile căruia s-a născut seria Age of Wonders, a preluat conceptul, l-a prelucrat puțin, l-a presărat cu puținel praf de Sacrifice, l-a condimentat din greu cu umor „a la Bard's Tale”, l-a pus la un foc mic șutit de un Prometeu creștin direct de sub ceaunul Necuratului și a obținut o mân-

(slavă Overlordului!). Știu că tinde să devină un laitmotiv, dar de-abia aștept procesele. Un părinte creștin și furios care pretinde că DVD-ul cu Overlord i-a sfătuit odrasla să invoce trei demoni majori și să-i trimită după bere ar fi mană cerească pentru un avocat de magnitudine (și sfințenia) avocatului la fel de creștin și furios, Jack Thompson.

### În pielea Împielîțatului

În introducerea kilometrică am amintit în treacăt de Bard's Tale. Nu fără motiv, deoarece

tirania bătrânului Overlord „cazat” într-un turn negru ca noaptea și mare cât o zi de post. Oamenii au băut și s-au veselit până când cei șapte Feți Frumoși, amețiți de spirtoase, beți de putere și orbiți de mândrie s-au transformat la rândul lor în niște mici tirani. Mici, da' mulți, vorba lăcustei invitată la cină de către furnici. N-a trecut mult timp și nu puțini țărani au început să ducă dorul vremurilor când erau jefuiți de vechiul lor Overlord și nu de o șleahță de eroi infumurați. Între timp, în ruinele Turnului Negru, un oarecare cetățean trage să moară. Din pură întâmplare este descoperit de o mână de dihănii care băntuiau de bezmetice prin ruine în așteptarea fostului „angajator. Sărmanele vietăți sunt convinse că au în fața ochilor reîncarnarea fostului stăpân, îi jură supunere pe loc și pornesc la pas alături de el pe drumul către notorietate.

Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, că se face dimineată și cântă cocoșul, iar strigoi pe care i-am pus să-mi scrie articolul nu se împacă deloc cu lumina zilei și nici nu consumă carne de pasăre, jocul celor de la Triumph ne dă în grijă un Michiduță local, venerat de o șleahță de tot răsul de amărâți doar piele și os, pe care, cu sudoarea frunții (și a degetului, când se lasă cu scandal) va trebui să-l transformăm într-un adevărat Overlord, cu puteri zeiești și hoarde de descreierați care-i cad la picioare și-i urmează orbește fiecare ordin.



drețe de Overlord, un Action-RPG care ne va lovi drept în moalele esteticului într-o frumoasă zi de 23 iunie. Pe Xbox360 și pe PC

Overlord se vrea și el a fi o parodie a RPG-urilor și a romanelor fantasy. Pe scurt, șapte eroi și-au unit forțele și au eliberat oamenii de sub







Sârba necurată



Salam te fac, jivină!

## Hands-on, hands off

Dracu' m-a pus (că Dumnezeu sigur n-ar fi tolerat așa o abatere de la Calea cea Dreaptă și fără de HDR) să instalez versiunea de preview care ne-a parvenit mulțumită

intervenției unei forțe oculte, cunoscute în cercurile gamerilor drept „Be(a)st Distribution”. Nu m-a trăsnet Dumnezeu, în schimb l-a trimis pe Rzarectha (satanistul care mi-a pus în mână preview-ul) la o ședință de cinci ore cu stăpânirea unde l-au trăsnet niște rapoarte, iar eu am apucat să mă bucur de joc fără un năuc



Îți place viața? Zi un banc!



Vanquisher of the Funny

care să-mi urle în ureche „aaaa, ce fain!!!” de câte ori incendiez (da, se poate, mai că simți mirosul de carne arsă) câte un hectar de orzoaică în care se refugiază halflingii după ce le ard casa și devorez sufletele oițelor din bățatură. În fine, jocul e instalat, iar lumea mă așteaptă s-o nenorocesc. Sau s-o salvez de alți nenorociți mai mari.

Dar să revenim. După ce mă stric de răs urmărind scălbăielile unei lighioane care se agita ca o bezmetică prin ecranul de încărcare, îl iau pe Tartacot de o aripă și-l trec printr-un tutorial unde-mi căpăcesc bufonul și summonez vreo câțiva amărâți pe care-i pun să-i mai dea câteva bucăți măscăriciului recalcitrant. În cinci minute m-am prins cum stau lucrurile și ce încearcă Overlord să ne învețe: un adevărat tiran nu trebuie să ridice un deget, pentru asta are sclavi. Creaturile (suspect de asemănătoare bâzdgăniilor din Gremlins, Triumph a recunoscut că seria de filme Gremlins a fost una dintre sursele de inspirație), care dau dovadă de un curaj vecin cu prostia și de o supunere vecină cu brainwashing-ul, sunt principala armă aflată la dispoziția Overlordului. Sunt livrate în patru culori, fiecare „culoare” având o anumită specializare. „Spiridușii” maro (Brown Fighters) sunt luptători model, cei roșii (Red Fire Imps) sunt rezistenți la foc și aruncă săgeți „incendiare” în capetele inamicilor, verzulii (Green Assassins) sunt asasinii desăvârșiți și rezistenți la otrăvuri, iar cei albaștri (Blue Healers) se îndeletnicesc cu însănătoșirea confrăților atunci când lucrurile nu funcționează conform planului. Odată „extrași” din micile cratere răspândite pe ici pe colo prin peisaj, pot fi asmuțiți asupra dușmanilor sau pot fi folosiți pe post de trusă de prim ajutor, caz în care nu vor ezita să se sacrifice voioși pentru ca stăpânul lor să-și recapete o parte din sănătatea pierdută în lupte.

Totuși, câteodată până și cel mai puturos ticălos trebuie să pună osul la treabă (sau „treaba” pe os, unde prin „treabă” mă refer la barda de jumătate de chintal), și aici Overlord

devine un action pursânge. Împărțim lovituri în stânga și în dreapta, mai aruncăm câte-o vrajă și așa o scoatem la capăt când dușmanii sunt mulți și prietenii (din nou, a se citi „sclavii”) se odihnesc la jumătate de metru sub pământ. Aproape fiecare inamic ucis își lasă sufletul „gaj”, suflet care va crește numărul creaturilor ce pot fi summonate. Simplu. Măria Sa, Overlordul, nu se va înjosi într-atât încât să se folosească de armele „untermensch-ului” proaspăt ucis. Cu asta se îndeletnicesc sclavii (care au destulă minte încât să-și însușească posesiunile victimelor). Stăpânul are propriul lui fierar...

Din câte am văzut în cele câteva ore de joc, controlul creațiilor pare simplu și destul de comod (mai ales dacă veți folosi un gamepad). Majoritatea timpului și-o petrec călcându-ți pe urme, așteptând ordine. Când gluma se îngroașă, selectăm ținta cu SHIFT și cu un clic de mouse (scurt sau lung, depinde câți cârcăieci avem de gând să-i aruncăm nefericitului pe cap) ne trimitem trepădușii să-i facă felul. Pentru a manipula o serie de obiecte din decor, va trebui să procedăm la fel. Selectăm obiectul și trimitem ceata să rezolve problema. Având în vedere că în versiunea care mi-a picat în mână n-am apucat să controlez un număr impresionant de creaturi și nici n-am fost nevoit să-mi împart atenția în prea multe locuri, momentan n-am nicio plângere. Însă am o bănuială că schema de control va da câteva rateuri atunci când lucrurile se vor complica îndeajuns de mult. Rămâne de văzut...

## Răul Gospodar

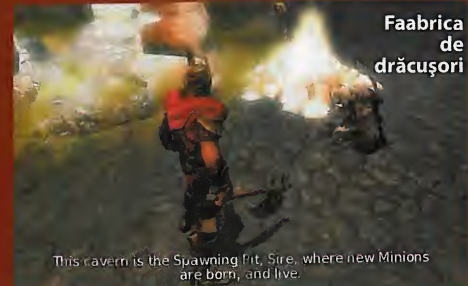
Fiindcă Răul trebuie să mai și doarmă când vine de la serviciu, Tartacot se va culbări în turnulețul primit moștenire de la Overlordul Al Bătrân. La început, turnul este o ruină de toată rușinea, dar pe parcurs, ajutați de artefactele subtilizate de cei șapte eroi și bine ascunse prin cele patru țărâmurii, îi vom reda gloria de altădată. Încet-încet, în castel se vor aciuia diverse personaje suspecte (cu măscăriciul regal am făcut cunoștință încă de la început) care își vor aduce contribuția la bunăstarea Overlordului. Avem pe undeva și un fierar, pe care dacă-l aprovizionăm cu materie primă, monedă forte și ceva „overlordish voodoo”, ne va fabrica o armă de toată frumusețea. Mai mult, vom putea sacrifica creaturi pentru a obține câte-o armă mai specială. De exemplu, dacă în „procesul de creație”

sacrificăm un Red Fire Imp, vom obține o sabie cu fire damage.

Pe când îmi fugăream bufonul cu toporul prin turn (just for the fun of it), questlog-ul mi-a sugerat discret că nopțile unui geniu malefic pot deveni foarte deprimante și ar cam fi cazul să las ghidușii și să-mi gălesc și eu o muiere, ca tot Overlordul' gospodar. M-am luat cu altele, adică mi-am urmărit sclavii cum nenoroceau fără milă un câmp de bostani nevinovați, și am uitat complet de ibovnică. Producătorii n-au uitat și spun că vor fi două la număr, surorile Rose și Velvet. Mi-a stat zâmbetul pervers în gât când am aflat că turnul nu este îndeajuns de mare pentru amândouă, dar mi-a mai trecut supărarea când am fost informat că rolul nevastei (spre deosebire de casele multor oameni de bine din viața reală) nu va fi pur decorativ. Umblă vorba prin târg că „nevăstuica” va avea strânse la ciorap niscaiva upgrade-uri albe și scumpe pentru turnul negru și ieftin. Hehehe, nevastă, nevastă, da upgrade-ul e pe bani...

## Evil is Funny

Mottoul lui Dungeon Keeper, tipărit mare de tot pe cutie, era „Evil is Good”. Într-adevăr, parcă îți creștea inima în tine când îți decorai



Faabrica de drăcușori

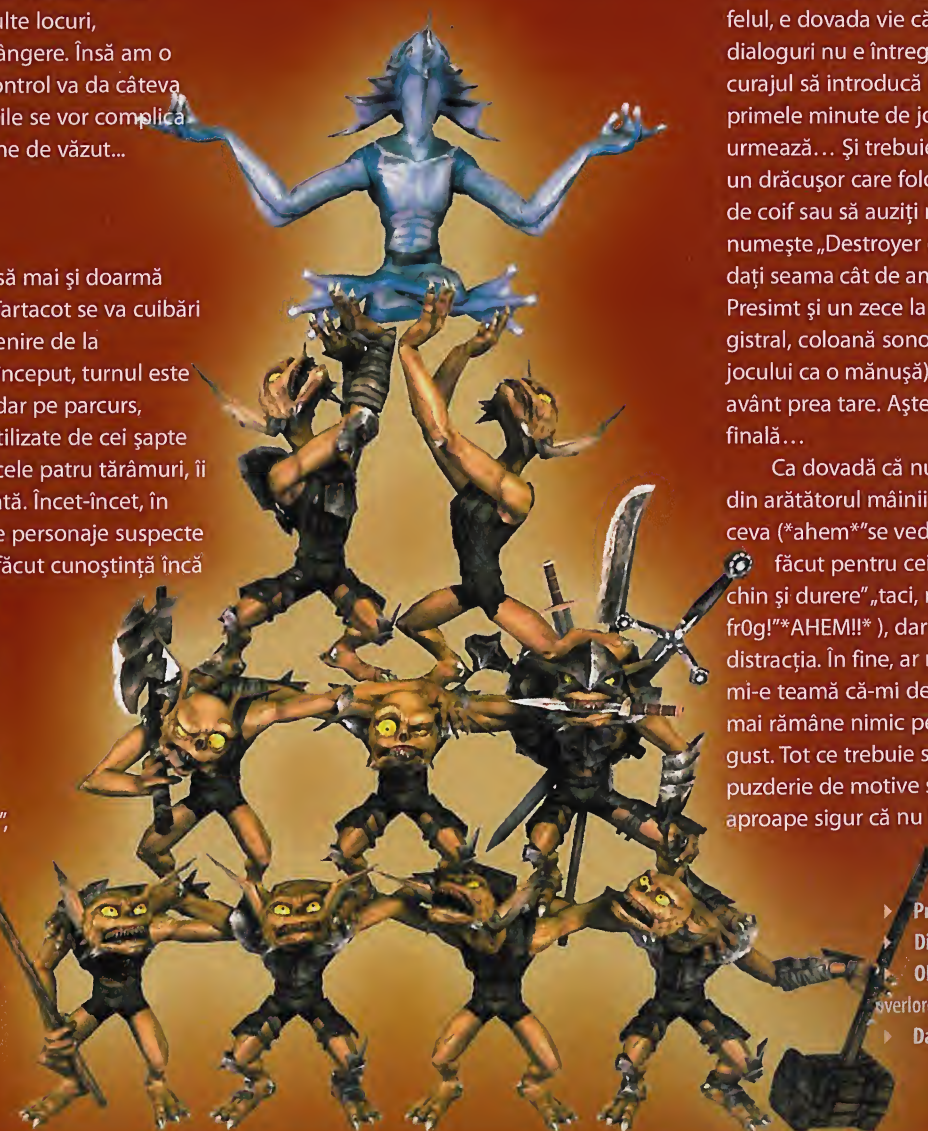


beciul cu intestinele unui Fătălău Frumos sau îți încingeai supușii cu biciuști împletite din coșile vreunei Cosânzene rătăcite prin hrubă. Firavii mei mușchi abdominali, chinuiți de hohote homerice de răs, pot depune mărturie că în Overlord „Evil is Funny”. Bob, un sătean paranoic, care e ferm convins că bostanii îl vorbesc pe la spate și vor să-i facă felul, e dovada vie că omul care s-a ocupat de dialoguri nu e întreg la minte. Dacă au avut curajul să introducă un asemenea personaj în primele minute de joc, mă întreb oare ce mai urmează... Și trebuie să vedeți cu ochii voștri un drăcușor care folosește un bostan pe post de coif sau să auziți măscăriciul cum vă numește „Destroyer of the Funny” ca să vă dați seama cât de amuzant va fi jocul ăsta. Presimt și un zece la sunet (voice acting magistral, coloană sonoră care se potrivește jocului ca o mânășă), dar încă nu vreau să mă avânt prea tare. Aștept totuși versiunea finală...

Ca dovadă că nu totul e perfect, cârceii din arătătorul mâinii drepte vor să spună și ei ceva (\*ahem\*„se vede că e action „de consolă” făcut pentru cei mulți, șăfu, prea mult chin și durere”, taci, mă, că-l sperii pe frôg! ”\*AHEM!\*”), dar nu-i las să-mi strice distracția. În fine, ar mai fi multe de spus, dar mi-e teamă că-mi depășesc norma și nu-mi mai rămâne nimic pentru review-ul din august. Tot ce trebuie să știți e că aveți o puzderie de motive să-l așteptați și sunt aproape sigur că nu va dezamăgi pe nimeni.

■ cioLAN

► Producător Triumph Studios  
► Distribuitor Codemasters  
► ON-LINE [www.codemasters.com/overlord/](http://www.codemasters.com/overlord/)  
► Data lansării 23 iunie 2007





# UFO EXTRATERRESTRIALS

## Când un proiect devine mai puțin independent

În urmă cu un an sau doi vorbeam despre jocul de mai sus ca despre cel mai elaborat proiect independent de remake al celebrei serii XCOM, care, spre deosebire de celelalte, avea și sorți de izbândă. Însă, problema e că proiectele independente complexe nu au niciodată sorți de izbândă decât dacă primesc finanțare. Odată ce au primit finanțare, nu mai sunt independente deloc și nu mai pot fi download-abile în veșnică versiune beta. În plus, atunci când primește resurse financiare și se lasă mână liberă producătorilor, un joc ajunge destul de bun pentru a atrage atenția. Nu știu în ce măsură cei de la Chaos Concept au primit mână liberă de la Matrix Games, însă clar există rezultate. În primul rând, faptul că jocul a ajuns în versiune retail pe piață.

### Scenariul

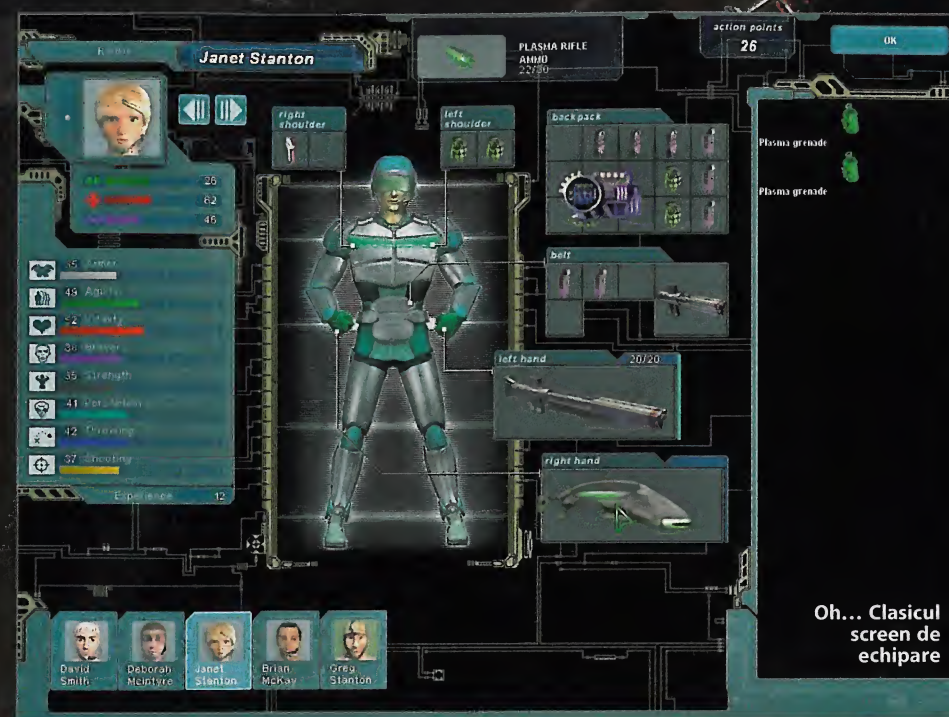
În majoritatea jocurilor care au încercat să zgârie suprafața genialei serii XCOM, povestea este aproape aceeași. Pământul este invadat de extraterestri și noi suntem liderii unei organizații care trebuie să încerce să eradicaze plaga noii rase. În XCOM se termină bine. În seria UFO: After... de la Altar Interactive se termină prost. Aici povestea este ușor schimbată și nu știu încă modul în care se va termina. În Extraterrestrials acțiunea are loc pe o colonie pământeană îndepărtată. O rasă violentă și ciudată de

extraterestri a reușit deja să cucerească Pământul și acum se îndreaptă spre alte planete locuite de oameni. Una dintre acestea, planeta Esperanza, decide să încerce să facă față amenințării într-un stil deja consacrat, alocând resurse pentru crearea unui departament special, Counter Alien Force (CAF). Scopul acestuia va fi acela de a lupta în măsura posibilităților, dar în special de a aduna cât mai multe informații referitoare la noua rasă și tehnologia de care dispune. Și uite așa ne trezim în mijlocul acțiunii... aproape prea în mijlocul acțiunii. Problema este că jocul nu are un scenariu propriu-zis. Începi campania cam brusc și, dacă nu arunci un ochi pe site-ul oficial, nu prea te prinzi cine ești și ce cauți acolo. Te ia cam din oală. Din cauza asta prima senzație pe care o ai când începi să joci este una de completă nefamiliarizare cu mediul. Dacă vă aduceți aminte din timpuri imemorale, vechea serie XCOM te băga în acțiune cu un film corespunzător care îți explica foarte clar situația și care e rolul tău. Asta fără a mai ține cont de atmosfera pe care o crea încă de la început.

### Foarte sec?!

După vreo câteva ore bune de joc, timp pe care nici nu l-am simțit ca să fiu sincer, am tras eu concluzia că jocul este foarte sec și că nu are atmosferă. Dintr-o perspectivă

obiectivă, acest lucru este complet adevărat. Dialogurile sunt inexistente, nu ai sunete aproape deloc, nu simți nimic pe șira spinării și așa mai departe. Muzica în schimb te prinde. Pe de altă parte, nici grafica nu atrage, deoarece este în cea mai mare parte 2D cu mici elemente 3D care sunt oricum cel mult sprite-uri. Nu m-am decis în ce măsură clădirile sunt 2D sau 3D. Cert e că, vizual și auditiv, elementele de cele mai multe ori esențiale pentru crearea atmosferei unui joc au primit foarte puțină atenție. Însă, știm cu toții că obiectivismul nu este întotdeauna un unghi bun de vedere, pentru că e vorba de distracție și plăcere aici, elemente care sunt de natură subiectivă. Din această perspectivă, aș vrea să fiți atenți la ceea ce am spus și anume că „După vreo câteva ore bune de joc...”. Orelle acelea au trecut foarte repede și m-am trezit având arme, baze construite... oameni echipați și antrenați. Poate că am tras concluzia că e sec, însă aspectul acesta e minor pentru că vorbim de un nou UFO. Un joc clasic, cu o componentă turn-based pe care o apreciem cu toții. Din punctul acesta de vedere, deși cu un gameplay ceva mai simplu decât era cel din XCOM: Terror from the Deep, UFO: Extraterrestrials face treabă foarte bună. Jocul te prinde imediat în micro-managementul specific genului și ești foarte ocupat să vezi oare ce mai ai de cercetat, construit sau produs. Misiunile se succed una după alta și timpul trece... Cel mai important



este că la sfârșit ești satisfăcut și te simți bine, deoarece jocul pur și simplu nu are aspecte frustrante.

### La comparat

Poate că mulți dintre voi ar fi interesați să știe la ce nivel jocul de față este o clonă de XCOM. Pot spune că nivelul este destul de ridicat, însă veți găsi o multitudine de elemente diferite. Spre exemplu, nu puteți recruta oameni. Ei vin automat, în timp. Ca să compenseze acest aspect, oamenii nu prea mor. De obicei, sunt răniți și cam atât. Se vindecă în bază și îi puneți din nou la treabă. În ceea ce privește cercetarea și producția, numărul tehnicienilor și al cercetătorilor

depinde de numărul laboratoarelor și al workshop-urilor (câte 10 pentru fiecare). Așadar, nu mai depinde de spațiul de locuit, motiv pentru care Living Quarters sunt doar pentru cazarea echipei de luptă. Planeta este împărțită în zone ca în seria Aftermath. Pentru a deține controlul unei zone, aveți nevoie de o bază construită acolo. În cazul în care extraterestrii au deja bază, nu puteți face decât un avanpost. Clar, este o abordare diferită, ușor neplăcută pentru unii poate, însă este funcțională. În ceea ce privește gameplay-ul din misiuni, lucrurile sunt mult simplificate. Practic, nu mai depinde cât de mult încărcați un om atunci când îl trimiteți în misiune. Timpul său de mișcare rămâne același. De asemenea, deși oamenii câștigă

experiență, aceasta nu va fi adăugată automat în skill-uri în funcție de ce anume folosesc mai mult, ci o veți adăuga voi manual. Acest lucru poate fi bun sau rău... Ceea ce m-a deranjat este lipsa completă a explicațiilor in-game despre aceste skill-uri și cum influențează aspectele practice. În manual există, însă este dificil să tot dai alt+tab-uri pentru a verifica fiecare dintre lucrurile acestea în parte. În rest, same old. Extraterestrii au sensibilități diferite la damage și la tipul de damage, fac diverse tipuri de damage, avem moral, Time Units și întreaga pleiadă de comportamente specifice. Un joc drăguț cu un indice mare de „fun” pe care vi-l recomand dacă sunteți pasionați ai acestui gen. Pe lângă asta, mai e și ieftin, acesta fiind motivul pentru care pe actuala variantă nu au introdus protecție la copiere.

■ Locke

► Gen TBS ► Producător Chaos Concept  
► Distribuitor Matrix Games ► Procesor 1,5 GHz  
► Memorie 256 MB RAM ► Accelerație 3D 128 MB  
VRAM ► ON-LINE [www.ufo-extraterrestrials.com](http://www.ufo-extraterrestrials.com)





# The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Pentru lunaticul din tine. Sau din mine?

În sfârșit, cei de la Bethesda Softworks ne-au dat ceea ce așteptam cu toții: un expansion la excelentul The Elder Scrolls IV: Oblivion. Trebuie să recunosc faptul că apariția acestui expansion a fost cu minuție pregătită psihologic, drămluindu-se efortul de producție raportat la bănuțul câștigat (cîștit) de producător printr-un crescendo condus cu mână de maestru în ale marketingului. Ce vreau să spun cu asta?

Simplu. Interesul nostru a fost captat constant și crescător prin apariția pe piață a unor elemente noi de gameplay (cai cu armură – pe care ni s-au cerut bani, duh!), urmate de mici expansion-uri la nivel de dungeon/questă medie, peste care a venit „Knights of The Nine” un add-on serios și interesant, suficient de complex și de bine armonizat ca story și atmosferă cu lumea din Oblivion pentru a te electriza și mai tare în așteptarea a ceea ce va să urmeze. Adică, tocmai expansion-ul aici de față - The Elder Scrolls IV: Shivering Isles.

De la bun început vreau să spun că talentul în marketing al Bethesda Softworks este un lucru pozitiv: știu să ne ia banii, dar nu ne-au făcut niciodată până acum să simțim un regret pentru asta. Dimpotrivă. Iar succesul și inteligența tehnicilor lor de vânzare asigură continuarea unei serii



arpigistice, The Elder Scrolls, care este una dintre cele mai reușite din istorie. Alte serii la fel de bune de jocuri nu au avut parte de marketing la fel de inspirat. Și au pierit.

Ceea ce vreau să remarc este faptul că arta celor de la Bethesda Softworks de a ne ține în lesa așteptării succesiunii de adaosuri la seria TES s-a perfecționat față de „episodul” anterior, adică față de expansion-urile ce au succedat apariției TES III: Morrowind. Atunci, am primit numai două astfel de urmări, de altfel, foarte interesante: Tribunal și Bloodmoon, dar fără add-on-uri semnificative „in between”. Acum, până la expansion-ul propriu-zis, s-a pornit câținel de la mic către mare. Ba chiar către foarte mare.

## Superbalamucul

De ce spun că în expansion-ul The Elder Scrolls IV: Shivering Isles s-a ajuns la foarte mare? Pentru că dimensiunile acestor Shivering Isles sunt impresionante, spațiul disponibil pentru explorare din acest expansion este surprinzător de vast. Am să încerc o estimare, pe care o consider doar aproximativă, dar informativă: Shivering Isles ocupă un spațiu cam cât o treime de Vvanderfell. Adică, o treime din insula disponibilă în TES III: Morrowind. Asta nu este deloc puțin, în opinia mea.

Locul despre care vorbesc, Shivering Isles, este tărâmul Prințului Daedra al Nebuniei – Sheogorath. Este vorba de un fel



de paradis personal al Zeului Nebun, cum mai este numit, în care întri atras de mirajul pe care acesta ți-l întinde în față ca pe o capcană, și ieși, în general, cu mințile redebrate după bunul plac al capriciosului Sheogorath. De altfel, și o aproximativă traducere a numelui acestui loc spune multe despre ceea ce te așteaptă acolo: Insulele Florilor Reci. Nu tocmai primitor, ei?...

## Shiver me Isles

Ar fi, însă, mult prea simplu să-l

considerăm pe Sheogorath doar un patron al fenomenelor de „putrefacție” mentală (sau mintală?). El este responsabil și de imboldurile creative ale ființelor, de instabilitatea lor fecundă, de schimbarea ce naște lumi, fie acestea imagine, magice sau aparent reale (sic!). De aceea, în Insulele lui Sheogorath veți găsi multe semne ale creativității celor care le populează, pornind de la arhitectură și ajungând până la texte sau chiar produse de manufactură, precum hainele, armele, armurile.

Acest contrast, această aparentă



O ipoteză tulburătoare privind un nume și foarte mulți fluturi

Băieții ăștia de au conceput seria The Elder Scrolls nu sunt tocmai niște capete de topor născute din împreunarea unui hamburger cu o planșă de surfing, ba chiar dimpotrivă. Creatorii acestei serii sunt oameni cu o prodigioasă cultură în diverse domenii, unul mai ocult decât celălalt. Jucând Shivering Isles, am început să-i bănuiesc de faptul că au și o cultură muzicală de excepție. Să vă spun de la ce pornește această presupunere a mea. Nu voi intra în amănunte prea mari din joc, ca să nu vă stric plăcerea unei anumite surprize, dar voi pomeni elementele ce m-au direcționat spre ipoteză.

În partea de început a Shivering Isles, porți o conversație cu Haskill, majordomul lui Sheogorath. Tot aici este și ceva cu fluturi... mă rog, o să vedeți voi, dacă încă nu ați jucat. Dar, cum se leagă Haskill cu fluturii și cu lumea creativ demență a Zeului Nebun? Păi, eu zic așa: Clara Haskil a fost o pianistă evreică de origine română, celebră pentru felul în care a interpretat lucrări de Mozart și Schumann. Acum, fie vorba între noi, Mozart nu a fost dintre cei mai normali la cap muzicieni din istorie, dar Schumann a fost chiar..., cuvântul e dur, să zicem că a fost ușor bolnav la minte. Creativ, dar cam nebun din când în când, mai ales spre finalul vieții, got it? Schumann este un perfect exemplu de oscilație între Mania și Dementia... Și cum se numește una din cele mai cunoscute lucrări pentru pian ale lui Schumann? Păi, chiar „Fluturi”...

Deci, pianista Clara Haskil a interpretat magistral lucrarea „Fluturi” a lui Schumann, care compozitor avea probleme mentale serioase, dar era foarte creativ. Majordomul care îți deschide drumul către tărâmul nebuniei și creativității se numește Haskill și sunt și niște fluturi cu aceea ocazie... Conexiuni.







Palatul lui Sheogorath. Grandios.

contradicție între nebunie și creativitate este excelent pusă în valoare de „construcția” tărâmului lui Sheogorath. Acesta este împărțit în două zone: Mania și Dementia, corespunzătoare grafic stărilor mentale pe care le reprezintă. Astfel, Dementia este întunecată, în culori șterse, depresive. Clădirile din Dementia sunt în ruină, mizeria și



dezordinea le caracterizează. Locuitorii Dementiei sunt pe măsură, chinuți de diverse manifestări ale nebuliei, care aduc un plus atractiv de bizar acestei zone. Pe de altă parte, Mania este plină de culori vii, strălucitoare, clădirile sunt curate, aranjate și frumoase, iar locuitorii sunt... Nu, locuitorii nu sunt normali la cap, adică pe dos față de cei din Dementia. Nu, și cei din Mania își dau cu emisfera cerebrală stângă în emisfera cerebrală dreaptă, doar că o fac mai elegant, mai frumos, mai creativ. Și la fel de bizar.

Această împărțire a tărâmului lui Sheogorath, făcută pe criteriul a două aspecte ale patologicului mental este o idee foarte bună a producătorilor. În lumea jocurilor nu sunt multe astfel de „schizoidisme”, cu excepția celor clasice: Magie/Tehnologie, Imaginar/Real. În Shivering Isles ni se propune o altfel de dualitate,

mult mai originală, în care nu sunt opoziții extreme, ci diferențe, la propriu, de nuanță. Nuanță a nebuliei.

### Nu ești niciodată si(n)gur

Ai fost chemat de Sheogorath pentru a-i fi slugă. Unui zeu nebun nu-i poți fi decât slugă, la discreția capriciilor care îl fac zeu. Sau nebun. Partea frumoasă a poveștii principale din The Elder Scrolls IV: Shivering Isles este aceea că nu ești sigur de/pe nimic/nimeni, niciodată. Realmente (sau „imagarmente” este mai potrivit aici?), în questa principală din Shivering Isles nu ai niciun moment idee ce urmează, nu știi dacă ți se vorbește serios sau în dodii, nu-ți dai seama dacă interlocutorii îți vor pieirea sau victoria sau dacă măcar îți dau vreo importanță. Povestea este plină de surprize, iar elementele intrigii sunt pur și simplu anormale, pe alocuri. Între paranoia și ironie, chiar autoironie a genului RPG adventure (totul punctat de documente cu aparență

serioasă, chiar științifică), story-ul din Shivering Isles te ține în priză în permanență și nu te dezamăgește niciodată.

Structura acestei principale nu este una liniară, ci una „schizoidă”, ce se desparte treptat în ramuri. Am fost, încă o dată, surprins de cât de multe ițe se încurcă pe insulele lui Sheogorath și de faptul că densitatea de intrigi și opțiuni, facțiuni și opinii pe metrul

pătrat de pământ pătat cu neuron tocat, este uriașă. Producătorii chiar s-au străduit să ne ofere mult conținut în acest expansion, presărând peste tot elemente de originalitate care sporesc plăcerea de a parcurge ramurile poveștii. Care poveste pare, pe scurt, să fie despre cum tu îi salvezi fundul divin lui Sheogorath. Sau nu? Adică: sau nu e divin? Fundul...

### Noi, cu boli vechi

Și în ce privește oponenții noi introduși în acest expansion se manifestă aceeași originalitate, același spirit „de surpriză”. Unii dintre inamici nu au o natură fixă, rezistențele lor la atacurile tale magice pot fi schimbătoare, iar alții îți rezervă o surpriză neplăcută chiar atunci când le dai lovitura de grație. La fel, găsești în Shivering Isles arme

care își modifică natura în timp sau artefacte contradictorii ca logică. Producătorii au dovedit imaginație și în aceste amănunte...

Am fost deranjat numai de sistemul de scalare a nivelului oponenților în raport cu creșterea ta în nivel, specific TES IV: Oblivion. Absolut neinspirat, acest sistem strică mult din plăcerea luptelor și poate strica și mai mult din firescul parcurgerii unor queste colaterale. Adică, din cauză că oponenții dintr-o anumită locație, legată de o questă secundară, sunt pe măsura forțelor tale slabe, se poate ca tu să-i elimini și să pierzi o aventură interesantă. Nu este mai bun sistemul în care questele sunt protejate de puterea superioară a oponenților tăi, iar până nu crești în nivel nu poți „rade” prematur pe actorii unei queste? Eu zic că e mai bun. Până una-alta, producătorii The Elder Scrolls IV: Shivering Isles au avut, măcar, grijă să-și protejeze anumite queste cu chei – în anumite locații nu poți pătrunde fără cheia potrivită, obținută la momentul oportun în curgerea poveștii. Nu este o metodă foarte subtilă, dar tot e mai bună decât nimic.

### Mai mic, mai bun

Am observat o chestie aparte la Morrowind și Oblivion, anume aceea că expansion-urile lor sunt mai interesante decât jocurile originale. Senzația pe care mi-au lăsat-o Tribunal și Bloodmoon la vremea lor, iar Shivering Isles acum, este aceea că producătorii s-au concentrat mai bine, și-au direcționat eforturile cu mai multă imaginație, talent și randament, creând mici bijuterii ce își depășesc titlul sursă.



Chiar și în ce privește grafica, Shivering Isles este deasupra Oblivion, găselnița caracterului dual al tărâmului lui Sheogorath, suprapusă peste libertatea dată de nebunia Stăpânului, face din elementele vizuale ale expansion-ului tot atâtea puternice argumente ale originalității sale. Grafica din Shivering Isles este pur și simplu „shivering”, iar aerul de irealitate al acestui tărâm m-a convins, chiar, să las activat HDR-ul, care în Oblivion mă deranja. Aici HDR-ul (High Dynamic Range – efect aplicat asupra luminozității) a dat foarte bine, potrivindu-se

perfect în peisaj. Iar cerul, Doamne, cerul din Shivering Isles este pur și simplu de pe altă lume! O lume mai bună. Către care ne vom duce cândva, poate, ca să vedem galaxiile apunând în ocean...

Dungeon-urile mi s-au părut mai puțin repetitive în Shivering Isles, clădirile mai amănunțit realizate, unele texturi mai interesante, iar ruina redată mai bine. Grafica anumitor oponenți este la rândul ei superioară celei din Oblivion, cu mai multe detalii și în culori mai variate. De fapt, detalii, varietatea și surpriza sunt cuvintele ce caracterizează cel mai bine acest expansion, în toate cele ale sale, inclusiv povestea, complexitatea personajelor principale, umorul și o înspăimântătoare pasiune pentru cuvântul în doi peri, pentru afirmația dubioasă și dubitativă, pentru demența trucaută sau reală la cheremul căreia stă chiar viața personajului tău. Sau a ta?

Mie unuia, The Elder Scrolls IV: Shivering Isles mi-a dat fiori reci. Sau calzi?

Eu zic că ăsta este un semn de succes.

■ Marius Ghinea

► Gen RPG ► Producător Bethesda Softworks ► Distribuitor Take 2 Interactive ► Ofertant Gameshop.ro, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor Intel P4 2 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

10  
9  
9  
9  
9  
9  
9,2



# Virtual Skipper 5

## 32<sup>nd</sup> America's Cup

### Fă-te frate cu vântul!

M-am uitat la curling, hipism, hochei pe iarbă, badminton, ba chiar și la fotbal și box feminin, însă niciodată nu am fost prins, măcar pentru un minut, de o competiție dedicată ambarcațiunilor cu vele. Răbdare nu am avut nici pentru precedentele ediții din Virtual Skipper, fiind destul de sigur că nu sunt altceva decât simulatoare de plictiseală cronică. Totuși, țin minte că imaginile din Virtual Skipper 4 nu arătau deloc rău. Cu siguranță că în realitate acest sport este extrem de spectaculos și, dacă m-ar deranja teribil câteva zeci de mii de euro sau mai

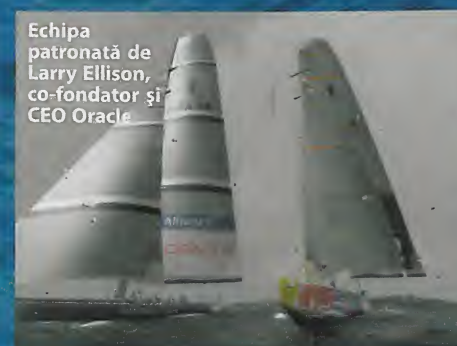
mult?, m-aș apuca imediat de piraterie la Gura Portiței. Până atunci însă, mi-am luat inima în dinți și, stimulat de faptul că jocul a ajuns la a cincea ediție, am decis că ar fi timpul să văd dacă echipa Focus Home Interactive/ Nadeo se descurcă la fel de bine ca în cazul colaborării pentru TrackMania.

### Nu ABS, ESP, ASR sau EBD

Începător fiind, primul pas a fost vizita la tutorialul jocului, care s-a dovedit a fi pe cât de lung, pe atât de folositor. De aici poți spune că ieși navigator cu acte în regulă. Tot ce trebuie să știi pentru a ataca cu succes unul din modurile de joc este prezentat aici și este chiar recomandat să-l parcurgi până la capăt. De la mișcările simple de schimbare a direcției la alegerea corectă a velei, în funcție de direcția și viteza vântului, și până la regulamentul ISAF, în acest tutorial găsim tot ce trebuie să știm pentru a zburchi ecologic pe valurile virtuale, în teorie și practică. Nici manualul jocului nu este lipsit de toate informațiile necesare. Regula de bază este simplă. Dacă avem vânt din spate, folosim vela cea mai mare, spinnaker, în toate celelalte situații avem de ales între două vele mai mici: Genoa, când viteza vântului este sub 18 noduri, și Gennaker când vântul este mai puternic. În funcție de ambarcațiunea



Ăștia se pregătesc de un atac?



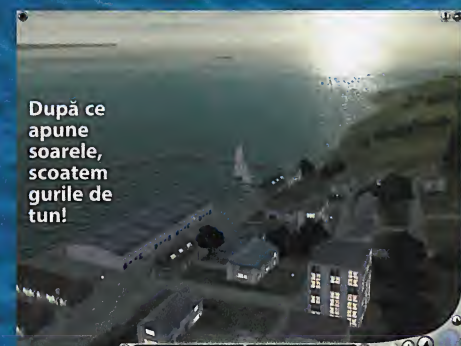
Echipa patronată de Larry Ellison, co-fondator și CEO Oracle



Pentru cine are rău de mare (și) înălțime



Încă puțin și își ia zborul



După ce apune soarele, scoatem gurile de tun!

folosită, avem două sau trei vele, mereu una dintre ele fiind Gennaker. Sunt patru clase de veliere: America's Cup Class (ACC), Melges 24, Offshore și Open 60 Trimaran, ultima fiind cea mai rapidă dintre ele, ajunge la 36 noduri, dar și cel mai dificil de manevrat la viteze mici. Fiecare dintre ele este prezentată în tutorial alături de un set de sfaturi și instrucțiuni. Tot din tutorial vom afla când avem și când trebuie să acordăm prioritate, lucru important de știut pentru a evita penalizările, care ne „lovesc” sub forma unui „360” impus.

Foarte important este faptul că avem de-a face cu un joc extrem de „prietenos” chiar și cu un outsider al acestui sport. Atâta timp cât aplici corect cele învățate, veliera controlată de tine te va asculta, iar tu vei avea satisfacția de a câștiga o altfel de cursă. Jocul oferă cu totul altă perspectivă față de sporturile cu motor, traseele ideale nu sunt fixe, iar performanțele tale sunt influențate de un număr mai mare de factori. Virtual Skipper 5 este un joc în care contează foarte mult experiența acumulată. Milele marine parcurse

viteză. Virtual Skipper 5 poate fi jucat în modurile arcade, tactical și simulation, acesta din urmă fiind, bineînțeles, cel mai dificil, dar și cel mai aproape de scopul acestui joc. Diferența față de modul arcade este dată de lipsa unor instrumente ajutătoare și de regulamentul ISAF aplicat în întregime.

### Într-un decor mirobolant

Dacă vrei și mai mult de la acest joc, ai la dispoziție LAN-ul și, în cazul de față, foarte utilul online. Dacă vă întrebați ce are atât de special online-ul, răspunsul este simplu. Fiind un joc de nișă, șansele de a găsi alți temerari pe plan „local” sunt destul de mici, situație în care online-ul te va ajuta să-ți găsești perechea pentru o croazieră sub clar de lună. Dacă stau bine să mă gândesc, chiar se poate face așa ceva. Am ajuns și la grafica din Virtual Skipper. Dacă nu aș fi fost hipnotizat de apa din Silent Hunter, probabil că aș fi fost mult mai impresionat de munca celor de la Nadeo. Cu un nou etalon în minte, mă declar

**America's Cup este cea mai importantă competiție dedicată ambarcațiunilor cu vele și cel mai vechi trofeu sportiv, fiind cu 20 de ani mai vechi decât FA Cup și cu 45 de ani mai vechi decât Jocurile Olimpice moderne.**

te lasă să descoperi tot mai multe trucuri, ajungi să-ți sincronizezi mai bine mișcările, să iei decizii mai bune mult mai rapid. Practic, strategia unui traseu trebuie „visată” încă din timpul startului, și el un lucru interesant în acest sport. Ai o perioadă de timp în care poți efectua diferite manevre astfel încât startul cursei să te prindă într-o poziție cât mai bună și, dacă se poate, cu o viteză cât mai mare. Acesta este un lucru foarte important în determinarea priorităților între ambarcațiuni și a traselor pe care te poți încadra. Se poate spune că unele curse sunt decise încă de la start, restul traseului devenind o formalitate atâta timp cât nu faci erori majore. Tot în timp vei deprinde tehnica de a schimba velele cât mai eficient, ținând cont de viitoarele schimbări de direcție față de vânt și timpul necesar acestei operațiuni, tehnica ce ne va ajuta să limităm cât mai mult pierderile de

mulțumit de suprafața apei, cu valuri și reflexii de lumină credibile (fără refracții !), dar și felul în care se prezintă peisajele de coastă sau ambarcațiunile, cu singurul minus că doar cele controlate de noi au și echipaj. Mișcările velilor și ale velierelor sunt foarte bine realizate și, foarte important, reușesc să-ți lase impresia captării și folosirii vântului. Rulat în 1600x1200, cu o adiere de anti-aliasing, Virtual Skipper 5 se prezintă excelent și asta fără a constata o scădere semnificativă de framerate, probabil și datorită faptului că numărul imaginilor și al obiectelor randate este mic.

Sunt sigur că lansarea Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup a adus bucurie în inimile multor pasionați ai genului, dar și mai sigur sunt de faptul că din România de abia se strâng de un echipaj. Totuși, îi asigur pe cei tentați să facă pasul în lumea acestor

simulatoare că jocul de față este o opțiune cum nu se poate mai bună. Nu doar că nu avem de-a face cu un joc plictisitor, ba mai mult, Virtual Skipper 5 are și un grad ridicat de rejucabilitate oferit de competițiile online. Jocul primește o bilă albă și pentru editorul inclus, foarte util pentru cei care doresc o varietate de trasee. Înainte de a lua o decizie, puteți încerca și demo-ul jocului dacă nu vă deranjează să dați jos 283 de Mb de pe site-ul oficial. Ahoy!

■ Rzarectha

► Gen Simulator ► Producător Nadeo  
► Distribuitor Focus Home Interactive ► Procesor P4  
1,6 GHz ► Memorie 256 MB RAM (512 pentru Vista)  
► Accelerare 3D 32 MB VRAM ► ON-LINE  
www.virtualskipper-game.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
7  
8  
9  
-  
8



Mină abandonată... sau poate nu



urmaș într-adevăr demn al lui Diablo, care ar atinge nivelul de feeling al celebrului joc de la Blizzard. Acum, mulți au zis asta și aproape nimeni nu a reușit. Am simțit feeling-ul lui Diablo într-un mod unic și inimitabil, datorită faptului că a fost jocul care a creat practic un gen.

### Povești...

Se observă în ultima vreme o orientare către abstract a story-ului din multe jocuri. Părerea mea este că motivul ar putea fi legat de faptul că este foarte ușor să pari interesant când ceilalți habar nu au despre ce vorbești. E un mod de a evita complexitatea unei povești într-adevăr elaborate, cu un background solid și o structură credibilă (în termeni fantasy). Un exemplu ar fi tocmai ceea ce fac eu acum, adică deviez de la structura clasică a unui text de review pentru că sunt atât de scârbit de jocul acesta încât prefer să vorbesc despre lucruri care nu prea au legătură cu subiectul de față. Încercător în faptul că mă veți înțelege, voi continua pe aceeași linie. Povestea lui Dawn of Magic este simplă. Un nene rău nemuritor, dintr-o dimensiune care ar fi dincolo de moarte, a făcut niște prostii și a fost condamnat la o viață de muritor de 100 de ani pe Pământ. Exact așa cum au pățit și pășesc vreo cinci miliarde de oameni în zilele noastre. Dar el e mai tare ca toți și, după 40 de ani, găsește o metodă să distrugă Pământul, pe motiv că atunci cei de „dincolo” nu ar mai avea unde să-l trimită. Se poate sesiza o

greșală de logică aici. Din câte am înțeles (mi-a șoptit un troluț), dacă ar distruge Pământul, ar ajunge înapoi în dimensiunea de unde plecase și i-ar concedia pe cei care nu l-ar pupa... ăă... asculta. De ce și cum, e o enigmă totală. In-game, toată această poveste e prezentată foarte pe neînțelesul tuturor, abstract și fără sens... deci interesant.

### Țigani și brutărese

Așadar, după ce am rămas cu un semn de întrebare deasupra capului (ca un „quest giver”), am intrat încercând să surprind esența abstractului care mă depășea. Așa am ajuns să aleg o clasă... Culmea, am avut de ales între un toțilar, o nevastă de brutar (cu health maaaaare și plină de energie), un bețiv („pumnii lui nu are minte...”) și o țigancă sexy. Ca un individ sensibil ce sunt, am optat pentru țigancă, pe care am ales să o introduc în tainele... nu tarotului, pentru că le știa, ci ale magiei. În Dawn of Magic, producătorii au luat titlul jocului în serios și au băgat 12 clase de magie, unele de-a dreptul ciudate... ca de exemplu Bone Magic. Acesta e o invenție tare ciudată pe care mintea mea blocată în clasicism nu a putut-o înghiți. Oricum, vei observa că nu te poți specializa decât în trei clase la început. Mai încolo, îți vei mai putea extinde cunoștințele. Pentru mine, probabil ca pentru majoritatea dintre voi, „mai încolo” nu există deoarece jocul este un fiasco de gameplay pentru orice individ care a jucat

vreun joc vreodată. Poate că vreți să vă explic de ce cred asta, însă pur și simplu nu văd niciun motiv care să inspire contrariul. Deși ai milioane de vrăji, nu le poți folosi decât foarte greu pentru simplul fapt că e hack & slash. Cu alte cuvinte, îți alegi trei vrăji pe care le vei folosi tot timpul. Controlul personajului în mediu se face extrem de dificil și nu de puține ori omori oameni pașnici din greșală (în Dawn of Magic, poți omori pe oricine). Jocul are quest-uri puține, dar repetabile... asemănător cu un MMORPG, lucru care nu se potrivește în niciun caz unui single. Am înțeles că jocul are o componentă foarte bogată de multiplayer, însă dat fiind gameplay-ul criminal de neprietenos, nu am încercat. O chestiune de principiu. Și uite așa, urmașul lui Diablo este de fapt cu totul altceva, așa cum au fost și restul. Măcar de l-aș fi putut juca... Ca să-l citez pe un distins coleg de la Eurogamer, „producătorii probabil că și-au închipuit că 12 școli de magie vor compensa pentru tot restul”. Totuși, nu pot să nu amintesc un singur lucru care mi s-a părut foarte interesant. Pe măsură ce avansezi într-o anumită școală de magie, te transformi fizic în funcție de respectiva școală. Normal, ajungi



să arăți mai mult ca un monstru la sfârșit, ceea ce mi se pare foarte original.

### Am trecut peste

Da, am trecut peste foarte ușor și fără regrete. Deși vizual jocul e atractiv, iar muzica este plăcută, lipsa completă a plăcerii de a juca acest joc mi-a mutilat obiectivitatea în ceea ce privește și aspectele amintite. De aceea, nu voi mai continua, pentru că mă respect prea

mult. Concluzia este că există o mulțime de alternative la această producție, pe care vă îndemn să le încercați. Lăsați Dawn of Magic pentru săracii oameni din echipa de Quality Assurance de la Sky Fallen.

Locke

► [Dawn of Magic](#) ► [Problemele Sky Fallen](#) ► [Distribuitorii în România](#) ► [Povestea lui Diablo](#) ► [Memento 1:2007](#) ► [Actualizare 1.2 și 1.3](#) ► [Dawn of Magic](#)

Concluzie	9
Sound	8
Gameplay	3
Multiplayer	5
Storyline	5
Impresii	3

5,5

## Cum a răsărit, așa a și apus

S-au lansat majoritatea jocurilor de interes programate pentru acest început de an. Acum vine acea perioadă în care începem să adunăm tot felul de titluri care mai de care mai neinteresante pentru a umple gaura iunie-septembrie. Toți producătorii se lasă pe tânjală, jocurile nu sunt lansate pentru că lumea nu cumpără și așa mai departe. Dawn of Magic face parte din categoria titlurilor care nu au beneficiat de un marketing extrem de agresiv, deși nu este în niciun caz o producție de buget scăzut. Totuși, am auzit desul de multe de el pentru că se anunța un



Magia te transformă în timp



Râma în cucuruz, așa că i-au pus belciug



# LEVEL

# TU FACI JOCURILE

## 5000 €

Singura competiție din România

în care ești plătit **BINE**

dacă faci jocuri **BUNE!**

Pentru întrebări și detalii,  
folosiți cu încredere adresa de  
e-mail [tufacijocurile@level.ro](mailto:tufacijocurile@level.ro).

## De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nicio șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

## Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

## Cum?

■ Este simplu. Aveți la dispoziție șase luni de zile, până în noiembrie 2007, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune demo a proiectului vostru, reprezentativă pentru varianta finală a jocului.

## Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

## Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți completând un formular pe site-ul [www.level.ro](http://www.level.ro).

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 10 noiembrie, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat periodic în revista LEVEL sub forma unui developer's diary.

## Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-urile, ci doar proiecte de sine stătătoare.

■ Ultima zi de înscriere este 10 noiembrie 2007.

■ Regulamentul oficial al acestui concurs poate fi consultat pe site-ul [www.level.ro](http://www.level.ro).



## SPIDER-MAN 3

**Doi elefanți,  
Se legănau,  
Pe o pânză de păianjen...**

Ha! Și mie îmi spuneau că Omul Păianjen nu zboară! Dar eu l-am văzut în acțiune. Și am văzut ce îi poate pielea. Omul Păianjen chiar zboară, uneori chiar mai repede decât Superman și mai sus ca naveta Columbia. Nu se poate ca niciunul dintre voi să nu se fi întrebat vreodată dacă Spiderman este mai tare ca Van Damme sau dacă Bruce Lee chiar îl bătea de îi suna apa în cap pe Chuck Norris. Ce naiba, doar Chuckie știe să lovească prin întoarcere cu piciorul din orice poziție. America a făcut o treabă excelentă prin gama largă de super-eroi lansați pe piață în momente importante istoric. Un exemplu concret poate fi cel al lui Superman, care a fost creat în anul 1932 de către Joe Shuster și Jerry Siegel în conjunctura apariției Übermensch-ului nazist. O Europă întreagă aflată sub spectrul unei națiuni întregi de super-oameni nu dă bine la imaginea restului puterilor internaționale. Dacă imaginea aceasta apuca să se înrădăcineze în psihicul

popoarelor catalogate ca untermensch, prea multe interese se duceau pe râpă. Cum se poate lupta împotriva a ceva „ubah”? Cu ceva și mai ubah... și astfel au luat ființă super-oamenii, care vor deveni super-eroi imediat ce își vor da seama că soarta lumii stă în mâinile lor. Imediat după aceea, piața a fost invadată de copii și variații ale acestor super-eroi, creând o panoplie întreagă, de unde peste ani și ani Marvel a ales toată spuma cea vestită, transformându-i pe toți în mașini de făcut bani.

După ce Hollywood-ul a înțeles valoarea financiară a acestor valori umane sau super-umane, au început să curgă filmele în care avioanele trebuiau să facă loc pe cer unor curcubeie îmbrăcate în spandex și cu chiloții p-afară. Și cine se hrănește cel mai bine de pe urma unor asemenea succese hollywoodiene? Magazinele tematice și jocurile pe calculator.

### Prin păienjenișurile răului

După cum deja ne-am obișnuit până acum, înainte de lansarea fiecăruia din ultimele trei titluri ale filmelor cu Omul Păianjen, Activision s-a grăbit să lanseze jocul ce are la bază povestea filmului. Prietenosul fotograf de la Daily Buggle se găsește din nou într-o mare încurcătură de îndată ce o nouă serie de criminali îi pun gând rău Manhattan-ului. Oare Spiderman este un super-erou mai slab decât Batman pentru că nu are propriul său oraș? Oricum, nu contează pentru că el are o prietenă adevărată și nu doar un sidekick, mașină, avion, castel și majordom.

Mulțumită sistemului freeroam implementat în Spider-Man 3, asemănător cu cel promovat de seria GTA, jucătorul nu urmărește o singură linie narativă, ci are de optat între mai multe misiuni.

Jocul pune la dispoziție un număr record de personaje negative, fiecare dintre ele



beneficiind de o poveste de fundal, care va da substanță conflictului cu Omul Păianjen. În funcție de misiunea pe care jucătorul o alege, el se va da huța printre zgărie-norii Manhattan-ului agățat de firele sale de mătase trademark. Drumul către locațiile misterioase ale oamenilor răi nu este deloc lipsit de pericole, deoarece orașul se află sub asediu. Trei găști țin orașul sub teroare, jefuind și făcând numai rele în numele șefului crimei organizate din oraș, cunoscut și sub numele de Kingpin. Astfel, în timp ce ne îndreptăm spre locația următoare, simțul păianjenului sau strigătele pietonilor ne fac atenți la o crimă ce are loc în apropiere și ne oprim pentru a-i învâța o

lecție pe ticăloși. Dacă vom da importanță acestor crime din cartierele orașului, reputația jucătorului va crește în acea zonă și va primi sănătate și energie în plus, ce îi vor fi de foarte mare folos când va ajunge să se cafească cu șefii cei mari.

### A, X, B, LB, RB....

Din nefericire, jocul pare a fi făcut special pentru posesorii de console. Spun acest lucru deoarece cine va juca de pe tastatură își va blestema zilele și probabil va lăsa jocul baltă după primele ore de joc. Mai ales că Omul Păianjen nu va putea bate toți inamicii



apăsând în neștire un singur buton, folosind aceeași schemă. Această metodă va merge cu inamicii de rând, asupra cărora strategia cu lupta în aer funcționează de minune, mai ales când sunt mulți, dar în momentul în care trebuie să ne întâlnim față în față cu șeful cel mare, fiecare dintre combinațiile învățate pe parcurs va trebui folosită, altfel neavând nicio șansă în fața sa. Activision a cam exagerat cu nivelul de dificultate al întâlnirilor acestea, devenind foarte frustrante când te lupti o noapte întreagă cu același individ fără a avea nicio șansă. Pentru a termina un boss, jucătorul va fi trebuit să apese o secvență de taste extraordinar de rapid pentru a putea trece mai departe, dar pentru acest lucru trebuie să dezvolte o dexteritate criminală și care m-a făcut de câteva ori să dau cu gamepad-ul de pământ și să înjur de toți dumnezeii. Dar după ce reușești să treci de fiecare boss în parte și ajungi din nou la cafeala cu criminalii de rând, totul devine o joacă de copii.

După ce că nu este jucabil de la tastatură Spider-Man 3: The Game nici nu este ajutat de un motor grafic de calitate, sugrumând până și sistemele cele mai performante. Dacă cineva dorește să se joace cu antialiasing, ar face bine să se obișnuiască cu un framerate ce frizează ridicolul, respectiv cu un gameplay slab de tot. Evident că fiecare dorește să joace la o calitate grafică foarte bună, iar când cel mai tare sistem de pe piață nu face față, poți



## Spider-Man peste vremuri

Produsul imaginației lui Stan Lee și Steve Ditko, Spider-Man a fost primul super-erou recrutat din rândurile tinerilor. Până în momentul respectiv, toți adolescenții care apăreau în benzile desenate erau fie aghiotanți de nădejde, fie cei care aveau nevoie de ajutor în mod constant. Astfel, adolescenții aveau cu cine se identifica, cu cineva la fel ca ei, care trecea prin aceleași probleme specifice vârstei. Personajul în sine a avut un succes foarte mare în rândul tinerilor și, după cum ne arată în anul 1965 un sondaj al revistei Esquire, Spider-Man era văzut de către studenți ca o personalitate la fel de marcantă ca Bob Dylan, Che Guevara sau... Hulk.

Spider-Man a fost, de asemenea, primul personaj de bandă desenată care a luptat împotriva drogurilor. Până în anii '70, drogurile erau un subiect tabu al societății

americane, și nu aveai voie nici măcar să le denigrezi, darămite să le promovezi. Cu alte cuvinte se ignora voit problema pe principiul noi ne facem că nu există, iar ea până la urmă dispăre. În 1970 însă, administrația Nixon, mai precis Departamentul de Sănătate, Educație și Ajutor Social l-a rugat pe Stan Lee să introducă mesaje antidrog în una dintre benzile desenate de mare succes patronate de Marvel. Lee l-a ales pe Spider-Man ca purtător de cuvânt.



mă folosea pe post de taxi. Trebuia să o duc dintr-o parte în alta a orașului, să urmăresc traseul impus de ea și mai ales să mă scâlambăi pe funie după cum îmi dicta ea. Poate că asta nu ar fi fost mare lucru și se putea trece relativ ușor prin checkpoint-urile impuse de datorie, dar pentru fiecare dintre aceste călătorii trebuie să întrunești un anumit număr de inimioare pe care le primești de la MJ sau le culegi de pe drum. Într-un moment dramatic al carierei mele de Om Păianjen, după ceva timp (a se citi

muuuult timp) în care am dat tot ce am putut din mine pentru a ajunge la checkpoint-ul final, am băgat de seamă că am cules 494 din 500 de inimioare, iar MJ s-a declarat nemulțumită de calitatea serviciului adus. A trebuit să fac totul de la început! Te urâsc, Mary Jane! Eu voi fi următorul personaj negativ din Spider-Man 4: MJ și redactorul ofticat!

## Bruce Campbell – naratorul

Pe parcursul jocului, în momentele de o înaltă încărcătură emoțională, unde Spidey are nevoie de ajutor, apare... Bruce Campbell. Tanananaaaaa! Poate îl mai ții minte din seria Cabana Diavolului, Xena prințesa războinică și alte asemenea minunății ale filmelor din categoria B. Unele dintre cele mai haioase momente ale jocului sunt create tocmai de acest individ ale cărui comentarii haioase te fac să te bucuri când trebuie să iei misiunea de la capăt. Voice acting-ul întregului joc este făcut aproape fără greșală, excepție făcând vocea lui Mary Jane, pe care dacă o mai aud o dată strigând „Higher, higher!” o să îi înfig ceva în trahee și o să o dau cu capul de toți pereții. Printre cei care contribuie la delectarea urechilor sunt Tobey Maguire, James Franco și J. K. Simmons.

În final, pot să vă ofer câteva sfaturi. Dacă vreți să îl jucați pe PC, trebuie neapărat să vă luați un gamepad. Dacă vreți să vă jucați pe PC, înarmați-vă cu o grămadă de răbdare

pentru luptele cu șefii crimei. Dacă vreți să vă jucați pe PC, mulțumiți-vă cu detaliile grafice setate pe mediu, chiar dacă aveți o super rachetă.

■ Koniec

► Gen Action ► Producător Treyarch ► Distribuitor Activision ► Procesor P4 2,8 GHz ► Memorie 1GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE sm3thegame.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
8  
6  
-  
8  
8

7,6

deveni cel puțin ofticat, dacă nu chiar plin de draci. Chiar și așa, adică fără antialiasing și unele dintre detaliile video pe setarea mediu, jocul arată bine. S-a acordat o atenție meticuloasă mișcărilor personajelor și modului în care arată. Întâlnirile față în față sunt un adevărat balet dacă poți sta să te uiți de pe margine, dar din cauza unui sistem defectuos de control al camerei ajungi de foarte multe ori să te uiți din față la propriul personaj în timp ce inamicii sunt total ascunși vederii, lăsându-te complet fără apărare în fața lor.

De departe cea mai mare problemă a

jocului, camera te va face să te sui pe pereți în multe momente. Multe dintre misiunile pe care le ai de făcut pe parcursul jocului sunt contra timp și necesită o alergătură bezmetică printre blocurile orașului, iar fiecare colț de clădire de care treci are ceva de spus camerei, care va rămâne în urmă la palavre. Rezultatul imediat următor este intrarea cu nasul înainte într-o clădire și ratarea misiunii.

Cred că dacă voi avea ocazia vreodată să mă întâlnesc cu Mary Jane, îi voi rupe fâșul! Fâșii, fâșii... cele mai stresante misiuni pe care am fost nevoit să le fac au fost cele în care MJ

Momentele în care trebuie să fii pe fază și să apeși butoanele indicate în cel mai scurt timp posibil



Orice, numai să nu sângerați pe parchet



Ghici cine eee?





# ANCIENT WARS SPARTA

This... is... ancient!!!

urmărește aventurile regelui spartan Leonidas și culminează cu bătălia de la Termopile. Egiptenii, protagoniștii campaniei secundă, se străduiesc din răzputeri să-și scuture jugul persan, iar perșii, sub oblăduirea „blândului” rege Xerxes (care nu-i negru, nici gay și nici chel, circulați!), „cerșesc” pământ și apă pe unde apucă. Am început, ca orice om care-a văzut 300, campania spartanilor. Design clasic, tranziția de la o misiune la alta se face prin intermediul unor cutscene-uri de o calitate cel mult îndoielnică. Arată incredibil de prost, iar vocile și dialogurile mi-au adus aminte de piesele (proaste) de teatru pionieresc, unde șnurul galben și nu talentul îți asigură rolul principal. Am rezistat cu stoicism preț de câteva minute, după care mi-am scuipat în sân o dată și am apăsat ESC de vreo trei ori să piară Satanailos. Misiunile? Design specific anilor 90 (caută-i baza și fă-l praf), majoritatea sfârșesc în rutina specifică RTS-ului bătrânesc și foarte-foarte puține oferă acel strop de adrenalină care m-ar fi făcut să-i iert multe jocului ăsta. Altfel spus, nimic demn de menționat.

## Conu' Leonidas față cu reacțiunea. Persană.

Ancient Wars: Sparta ne ademenește cu trei campanii mari și late. Prima dintre ele

## Nu uita că Sparta te vrea prost

Unii o iau razna când văd un tanc cu bară de sănătate, alții, mai chițibușari, turbează când văd un recrut mai mare decât cazarma care l-a fâtat. Eu, care m-am saturat până în gât de RTS-urile „nouăzeciste”, fac urât de câte ori mă obligă cineva să mă închin exclusiv Sfintei Treimi a RTS-ului, adică personajului (de) colectiv „primărie-țaran-mină”. Unu, urăsc târnăcopul și umezeala. Doi, nu prea suport RTS-urile care se încăpățânează să țină genul în același loc în care l-a pus Warcraft-ul și nu vor nici în ruptul capului să încerce ceva nou. Ancient Wars se înscrie perfect în modelul RTS-ului clasic în care îți petreci două ore strângând resurse și alte două antrenând soldații pe care-i pierzi în cinci minute. Instruiești o hoardă de luptători melee, presari pe ici pe colo câte-un pluton de arcași (prăstieri sau orice alți scandalagii care aruncă cu pietre în târtăcuța dușmanului) să le țină spatele oamenilor cu băte, și-i trimiți pe toți grămadă în baza inamicului rugându-te la toți dumnezeii ca arcașii să n-ajungă primii. Puteți, bineînțeles, să vă manifestați geniul tactic trimițând înainte selecția de unități melee, iar la câteva secunde să urniți și arcașii,



dar cam atât. Dacă vă așteptați la o altfel de experiență cu celelalte două facțiuni, luați-vă gândul. Diferențele (mai mult de ordin estetic decât funcțional) dintre cele trei popoare războinice sunt extrem de puține pentru un joc apărut la aproape 15 ani după Warcraft 1 și nu constituie un motiv suficient de solid pentru a continua jocul după ce l-ai terminat cu spartanii (presupunând că rezistați mai mult de patru misiuni).

Totuși, pe alocuri, oamenii de la Playlogic au experimentat puțin, dar din păcate, nu îndejuns și nu cum ar fi trebuit, și, prin urmare, ceea ce ar fi trebuit să fie atracția principală a jocului se transformă rapid într-o sursă de frustrare. De exemplu, țăranii pot „recolta” armele soldaților uciși, ceea ce va crește viteza de recrutare și va micșora puțin costurile. Ce e rău în asta? Absolut nimic, presupunând că inamicul are bunul simț să dea colțul în ograda ta, altfel țăranii „setați” pe modulul „scavenge” vor merge până în pânzele albe (a se citi „tarlău dușmanului”) pentru o amărâtă de sabie. La fel stau lucrurile și cu sistemul „revoluționar” de design al unităților. Teoretic, poți să-ți modifice unitățile după bunul plac (o armură, o sabie, o atenție), practic e doar o grijă în plus care nu

vă ajută prea mult și împinge micromanagement-ul dincolo de limita suportabilității.

Dacă tactica și strategia sunt aproape inexistente – jocul mi s-a părut un fel de introducere în „angry mob tactics” – probabil vă așteptați la un spectacol care să vă gâdile simțul estetic și să vă ucidă placa video și procesorul. Așa ar fi fost logic, însă logica „lor” e puțin diferită de a noastră. Grafica nu iese în evidență prin nimic (eternul „nici prea-prea, nici foarte-foarte”, care probabil n-ar fi deranjat dacă ar fi fost pus în slujba unei strategii serioase), iar animațiile fac luptele să semene cu niște banale încăierări de bodegă sau, în cel mai bun caz, cu linșajele din Vestul Sălbatic. Față de „gorefest-ul” din Dawn of War, Ancient War pare o întrunire pașnică a hipioților antichității. Și spartanii numai pacifiști nu erau...

## This is... meh!

Eu v-aș sugera să vă feriți de el. Nu pentru că ar fi incredibil de prost, ci pentru că este atât de comun, banal și insipid încât nu-ți vine nici măcar să faci mișto de el în fața prietenilor. Dacă aveți chef de un RTS

de modă veche, încingeți un Command and Conquer 3, iar dacă antichitatea vă face cu ochiul și tângiți după ceva ciorbiță de RTS „a la grec”, aveți Age of Empires și Age of Mythology. Sunt mai ieftine, sunt mai bune și sunt deja clasice. Nu vă lăsați amăgiți de anul lansării. În ciuda faptului că a fost aruncat pe piață în anul 2007 (adică la mai bine de un deceniu de când Westwood inventa RTS-ul și Blizzard ne făcea pocinogul cu Warcraft: Orcs and Humans), Ancient Wars: Sparta „se joacă” și „se simte” ca un RTS mediu al anilor '90. Nu aduce nimic nou, nu are nimic special și preferă să copie trecutul decât să învețe din el.

■ cioLAN

► Gen RTS ► Producător World Forge ► Distribuitor Playlogic ► Procesor P4 2,4 GHz ► Memorie 1GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0 ► ON-LINE [www.ancientwarssparta.com](http://www.ancientwarssparta.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie





# GENESIS

R I S I N G

## The Universal Crusade

Unul dintre jocurile care mi-au atras în mod special atenția acum doi ani la E3 a fost Genesis Rising. Motivul nu a fost grafica, deși ar fi putut fi, ci ideea în sine a jocului. Nave spațiale vii, care se modifică genetic în funcție de situație și de necesități sună într-adevăr „cool”. De fapt, tehnologia organică e o idee care a fost foarte prezentă în literatura SF, și, ciudat, una dintre cele mai realizabile în viitor. Motivul este că organismele vii se pot adapta, spre deosebire de un monstru de metal, care nu oferă multe posibilități. De asemenea, unui organism viu „bolnav” îi poți da o aspirină sau face o injecție sau „organele” pot fi crescute în eprubetă, pe când o piesă e mai dificil de fabricat. Lungile călătorii în univers ar fi mult mai posibile folosind tehnologie organică. Normal, e nevoie de timp...

**„Apoi Dumnezeu a zis: Să facem om după chipul Nostru, după asemănarea Noastră” (Geneza 1:26)**

### Un univers la picioare

Totuși, pentru a duce o idee cu succes la capăt e nevoie de multă muncă, imaginație și bani. Acum nu știu câți bani au avut cei de la Metamorf Studios și sunt convins că au muncit mult, însă la capitolul imaginație au cam dat-o în bară. În primul rând, povestea este una dintre cele mai... să zicem absurde, ca să nu fim prea duri. Din acest motiv o să spicuiască câteva aspecte reprezentative. Astfel, acțiunea se petrece peste 3000 de ani, moment în care umanitatea a ajuns într-un stadiu... interesant. După o criză majoră în care un lider spiritual a fost trimis pe cealaltă

lume, brusc toți oamenii s-au simțit mai aproape unii de alții. Din atâta bunătate și uniune a ieșit cea mai xenofobă și mai dură rasă din univers, care între timp a exterminat alte câteva rase de extraterestri în drumul său spre maturizare. Omul a devenit astfel spaima universului. Ciudat este că în acești 3000 de ani oamenii au reușit să ajungă în toate, repet TOATE galaxiile din univers, exceptând una... Dacă am face un calcul simplu, am vedea că practic oamenii au cucerit cam 180 de mii de galaxii pe zi (se estimează că ar exista peste 200 de miliarde de galaxii numai în metagalaxie, adică partea observabilă de pe Pământ a universului). Vă dați seama ce



Idilic de organic

extindere ar însemna asta și ce resurse ar fi necesare, adică am vorbi de mii de miliarde de nave și de oameni. Țineți minte asta când veți fi trimiși în ultima galaxie cu trei nave... Mai departe, ultima galaxie este specială deoarece se presupune că ar conține Inima Universului, un artefact extrem de puternic care se pare că ar fi vinovat de tot ceea ce există și care ar da puteri inimaginabile rasei umane. Acum, rasa umană e și ea împărțită în facțiuni: Militarii, Inchiziția și Defiance. Fiecare are o agendă proprie și sunt niște ciudați. Jocul vă va pune în pielea unui mic comandant de oști care va fi trimis să recupereze acest artefact. Nefiind singurul interesat, apar probleme, lupte etc.

### Neconcordanțe

După absurditatea story-ului veți da de cutscene-uri, care sunt de-a dreptul triste. Personaje ridicole, cu un voice acting groaznic, care vă vor da posibilitatea să conversați. Deși veți avea opțiunea mai multor răspunsuri, rezultatul va fi întotdeauna același, iar misiunile nu vor diferi cu nimic. Interesant este că producătorii se laudă cu o campanie dinamică, un univers nelimitat și opțiuni incredibile de gameplay. Ei bine, exact aceste lucruri lipsesc aproape cu desăvârșire. Astfel, campania este complet liniară până la ultima misiune, când veți putea face o alegere. Neliniaritatea va dura cam o oră. Acest univers nelimitat este o aberație, din moment ce aveți obiective clare și nu are niciun sens să warpați în locuri în care nu aveți nimic de făcut. De asemenea, nu există axa Z, adică navele se mișcă doar într-un singur plan, ceea ce e complet absurd într-un univers 3D. Ceva similar mai era și în Hegemonia, dacă vă mai aduceți aminte. Opțiunile incredibile de gameplay sunt perfect credibile și se folosesc extrem de dificil din cauza unei interfețe neprietenoase și

greoaie. Și uite așa, suntem aburiți pe față să scoatem banul din buzunar pe un produs care nu are aproape nimic din cele sugerate de producător.

### Mai bune... și iară rele

Ca să nu fim negativiști până la capăt, Genesis Rising are și părțile lui bune. În primul rând, ideea. Navele pot colecta și reproduce gene, care apoi pot fi implementate pentru a modifica diferite calități sau a adăuga componente noi. Acestea din urmă cuprind în primul rând arme și upgrade-uri de armură, viteză etc. Un lucru foarte atractiv este faptul că fiecare componentă adăugată are o reprezentare grafică adecvată pe modelul 3D. E foarte frumos să vezi cum navele cresc, se modifică, cum se nasc din hull tunuri sau alte nebunii. Jocul este dublat de un engine grafic simpatic, chiar dacă e limitat de gameplay. Designul navelor este ieșit din comun și foarte abstract. Ciudătenia asta atrage, clar. Mai departe, cel puțin la început, misiunile te prind și îți dau satisfacție. E interesant de știut că de fapt principala resursă e sângele, pe care îl extragi din alte nave și pe care îl folosești pentru a „naște” din nava mamă alte nave. Din nefericire, numărul unităților pe care le poți folosi simultan este foarte scăzut, opțiune determinată de cantitatea enormă de micromanagement de tip chinez pe care trebuie să-l faci. Dacă ar fi fost multe, jocul nu s-ar mai fi putut juca. Concluzia e că producătorii au fost nehotărâți în ceea ce privește forma finală pe care ar vrea să o aibă Genesis Rising. Oamenii aceia s-au pierdut în propriile idei și, oricât de bune ar fi fost, au avut un rezultat neașteptat de prost. E frustrant încă o dată să vezi potențialul unui asemenea joc picat pe mâini incapabile să-l fructifice. În ultima vreme lucrurile de acest gen se întâmplă tot mai des, ceea ce denotă

O multitudine de vietăți



faptul că jocurile sunt create fără pasiune și interes și nu mai urmăresc sub nicio formă ideea de „fun”. E vorba exclusiv de câștiguri forțate prin marketing de pe urma unor produse de calitate mediocră. Din nefericire, marketingul e bun și le merge, iar noi ne trezim periodic cu buza umflată. Și când te gândești că sunt nemulțumiți și revoltați de faptul că lumea le joacă versiunile pirat...

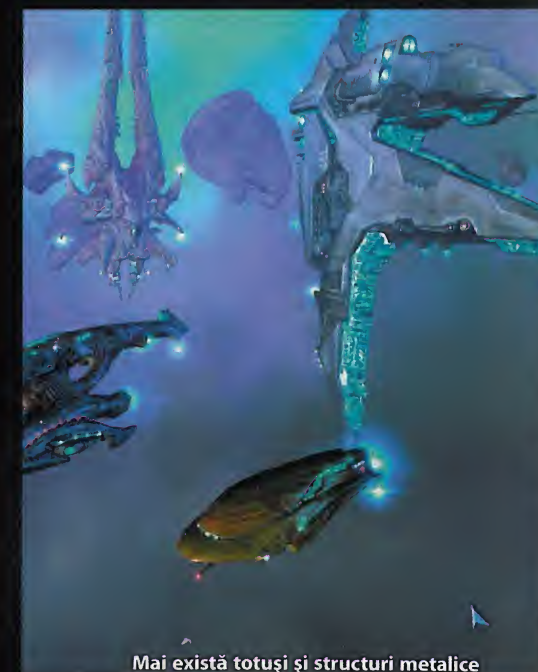
■ Locke

► Gen RTS ► Producător Metamorf Studios ► Distribuitor DreamCatcher Interactive ► Procesor 2 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE [www.genesisrisinggame.com](http://www.genesisrisinggame.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
6  
5  
5  
3  
6

5,5



Mai există totuși și structuri metalice





Here be  
dragons

# SpellForce 2

## DRAGON STORM

După cum știți, primul SpellForce a primit cadou două expansion-uri înainte să fie tras pe linie moartă. Logica și respectul pe care-l au germanii pentru tradiție (asta o

știu din reclamele la bere, toate berile hitleriste au cel puțin 500 de ani și 10 generații de bețivi în spate) m-au împins să cred că SpellForce 2: Shadow Wars n-o să fie ultimul din specia lui și că va fi binecuvântat cu cel puțin un urmaș care să-i ducă mai departe numele prin magazine. Phenomic mi-a dovedit că am avut dreptate și, la exact un an după apariția lui Shadow Wars, a scos la lumină Dragon Storm, primul add-on al jocului care mi-a nenorocit placa video și mi-a gătit fără milă procesorul. Din nefericire, prin august 2006, Phenomic a fost „adoptată” de marea familie EA și tare mi-e teamă că Dragon Storm este ultimul episod din saga SpellForce, așa că bucurați-vă de el cum se cuvine, că altul nu se știe când și dacă mai primiți.



Pe el, robinuzii mei, pe el, pe el pe ma...

### Vathile, mi-am arth 'imba!

După cum probabil v-ați dat seama, Dragon Storm aduce în centrul atenției visul



Așa au descoperit oamenii focul, nu cum vă învăța pe voi la școală

umed al oricărui devorator de literatură sau RPG-uri fantasy, și anume dragonii. Anne McCaffrey, de exemplu, și-a clădit întreaga carieră pe spinarea lor și nu cred că există nici măcar un singur CRPG D&D fără un dragon cât de mic (Dungeons&Dragons, d'oh!). Cei de la Phenomic s-au prins (destul de târziu, le-au trebuit câțiva ani și patru jocuri) că, oricât de imun ai fi la farmecele unui RPG, nu poți trece ca orbetele pe lângă un RPG cu dragoni. Ca urmare, în Dragon Storm o să aveți parte de dragoni cât în cinci CRPG-uri Dungeons & Dragons la un loc.

Dacă ați jucat SpellForce 1, ați observat cu siguranță că dragonii, cu excepția câtorva exemplare superbe, pe care trebuia să le împăiem pentru a termina câte-un quest secundar, s-au ținut departe de locuitorii lumii Eo. În Shadow Wars au devenit puțin mai prietenoși și ne-au lăsat să ne jucăm cu frații lor de sânge (Shaikan). Dragon Storm i-a pus direct în luminile rampei. Explicația este simplă. Portalurile magice, singurele legături dintre insulițele care alcătuiesc tărâmul Eo, încep să-și piardă puterile și riscă să dispară complet din peisaj. Insulele mai amărâte, lipsite de resursele naturale „exportate” de vecinii înstăriți, sunt bântuite de foamete și sărăcie, iar cei bogați se confruntă cu hoardele de „imigranți” (înarmați sau nu) veniți în căutarea unui trai mai bun. Anarhia pune încet-încet stăpânire pe Eo și războaiele civile amenință să distrugă întreaga lume. După tipicul RPG-urilor, personajul principal, un fost războinic eliberat odată cu distrugerea magiei ruinelor și „adoptat” de „marea familie” Shaikan, pleacă la drum hotărât să afle cine a pus gând rău lumii. Răspunsul nu întârzie să apară sub forma unei civilizații dispărute care n-a dispărut chiar de tot, iar soluția este o alianță cu dragonii. Singura legătură cu șopârlele zburătoare e „The Soul Carrier”, nimeni altul decât personajul principal din Shadow Wars. Îl vom urmări preț de câteva „hărți” și, alături de el, vom da atacul final. În total, cu toate questurile secundare duse la bun sfârșit, campania single n-ar trebui să vă răpească mai mult de 25 - 30 de ore din timpul vostru prețios. Deoarece „tartorul” din Shadow Wars apare pe post de NPC în Dragon Storm, veți fi obligați să începeți campania cu un personaj nou. Vestea cea bună e că nu veți pleca la „muncă” pe stomacul gol, ci personajul vostru va fi îndopat cu destulă experiență (să-i ajungă până la



La o tacla cu gușterii

nivelul 10) și ceva echipament, cât să îl țină în viață până găsește ceva mai bun. O soluție nu din cale afară de elegantă (aș fi preferat să încep jocul cu un neica nimeni de nivel 1 și să primesc vreo cinci ore de joc în plus), dar care dă rezultate în cazul celor care n-au chef să plece la luptă chiar în fundul gol.

### Role Play: the Game

Față de primul SpellForce, Shadow Wars a mărit sensibil cantitatea de RPG și a lăsat-o puțin mai moale cu RTS-ul. Dragon Wars plusează și ne propune o porție mai consistentă de RPG decât cea oferită de Shadow Wars. Cea mai mare parte din timp (n-am calculat exact, dar tind să cred depășește 60-70%) o veți petrece alergând de la un quest la altul alături de grupul vesel. În timpul rămas veți colecta resurse ca orice „RTSist” de treabă, veți antrena soldații și, în cele din urmă, veți invita la dans armatele dușmane.

Dar să revenim pentru moment la RPG, că asta ne interesează cel mai mult. Ca o noutate de maximă importanță, a fost introdus un nou arbore de skill-uri pe lângă celelalte două existente. După cum știți, Shadow Wars a inaugurat un sistem de level-up complet diferit față de cel cu care ne obișnuise primul SpellForce. Nu intru în detalii, citiți review-ul lui Shadow Wars (mai 2006), ce ne interesează totuși e că noul skill tree ne oferă un locșor

călduț unde să „adăpostim” punctele pe care în Shadow Wars eram obligați să le investim în skill-uri total inutile build-ului ales de noi. Pentru un fighter (sau mag), skill-urile din arborele Shaikan se dovedesc aproape indispensabile și, de cele mai multe ori, o abilitate folosită la momentul oportun face diferența dintre viață și moarte.

Nu pot să nu remarc atenția de care s-au bucurat „tovarășii de drum”. Fiecare dintre însoțitorii noștri are o poveste de spus și poartă o „povară” de care va trebui să-i eliberăm la un moment dat. Quest-urile companionilor sunt foarte bine integrate în poveste și curg natural, fără eforturi scenaristice sau intervenții divine (aceleași forțe care au făcut posibilă unirea dintre nucă și perete). Restul quest-urilor sunt construite în dulcele stil SpellForce 2. De la banalul „găsește-mi vaca, bou!” până la un quest care m-a obligat să-mi caut cursurile de Electronică Digitală (glume de programatori). Ca fapt divers, unele quest-uri acceptă mai multe soluții deși n-am observat diferențe majore între rezultate (a se citi „recompense”).

### S-a sculat mai an / Bădia Shaikan

În Shadow Wars, deși vedeai lumea prin ochii unui luptător Shaikan, porneai la război alături de o facțiune care n-avea absolut nicio legătură cu șopârlele cerești. Pentru a sărbători intrarea PC-ului și a trupei lui în clubul exclusivist al bipezilor cu sânge de dragon, Dragon Storm a pus la bătaie o armată proaspătă, și anume facțiunea Shaikan. Trei rase, Shaikan, Blades și Drakelings, și un titan nervos vă stau la dispoziție, gata să vă înghită



I se spune Cocosatu'. Toți dragonii râdeau de el





argintul și lenya strânse cu atâta chin și sacrificiu. Blades și Drakelings aruncă în luptă trei tipuri de unități, iar Shaikan supralicitează cu patru. Adăugați și o serie de upgrade-uri alternative (accesibile doar rasei Shaikan, asta e deja discriminare) și veți obține o adunătură pestriță care, cel puțin teoretic, generează o mulțime de strategii posibile și probabile.

N-am apucat să-mi bag nasul prea adânc în componenta multiplayer (destul, totuși, cât să-mi dau seama că aceasta are mari șanse să prelungească serios speranța de viață a expansion-ului), însă în single, arcașii shaikan fac legea. Costă cam mult și „consumă” două puncte de populație, însă în majoritatea situațiilor nu mai ai nevoie de altceva. Arcașii cu fire shot (upgrade ce adaugă damage de foc și mărește raza de acțiune) sunt de-a dreptul satanici și, în grupuri mai mari de 15, sunt aproape imbatabili. Pentru a vă satisface setea de tactică puteți apela și la armatele

combinate („cocktail-ul” de Vanguard, Standard Bearers și Blood Mages este – la propriu – mortal împotriva oricărei armate terestre, dar dacă nu vă deranjează rush-urile ciobănești... folosiți arcașii cu încredere. Eroul și doi dintre companiile lui, susținuți de doi healeri se descurcă admirabil pe post de „tankeri” și reușesc de cele mai multe ori să țină trupele meleee departe de arcași în timp ce aceștia toacă sistematic tot ce mișcă în fața lor.

Dezavantajele unei armate combinate față de bătrânescul rush sunt generate în mare parte de abordarea oarecum simplistă a părții de RTS și de AI-ul nu tocmai „kosher”. Lipsa formațiilor tactice, pathfinding-ul defectuos și „încăpățănarea” unităților proprii îngreuiază vizibil micromanagement-ul. Asaltul unei baze inamice degenerază inadmisibil de ușor în haos având în vedere tendința unităților meleee de a ignora uneori inamicul și de a se repezi ca bezmeticii spre cea mai



apropiată clădire. Ce vreau să spun este că o armată mixtă (de la trei tipuri de unități în sus) nu este imposibil de controlat, dar vă trebuie multă răbdare. Chiar dacă sistemul click&fight specific seriei SpellForce este de mare ajutor, nu prea reușește să-i convingă pe novici că rush-ul cu arcași nu e o soluție elegantă. Este o soluție, și asta contează.

## Aspru...

O altă problemă este oferta limitată de obiecte (de la ghiuluri până la topoare). Par multe, dar în realitate există puțină variație. Obiectele (cu toate că la un moment dat nici nu m-am mai deranjat să le culeg), mi-au umplut vreo 10 „pagini” din inventar, însă la o analiză atentă cel puțin 80% sunt absolut inutile și, în ciuda denumirilor care mai de care mai epice, seamănă între ele ca o mie de picături de apă. Au apărut câteva seturi noi (eu am găsit vreo patru, posibil să existe mai multe, dar nu bag mâna în foc) și un sistem rudimentar de crafting care e cam degeaba având în vedere că atunci când căpătăm acces la „bancul de lucru”, rezultatul muncii noastre de meșteșugar pălește în fața „garderobei” strânse cu mare chin din quest-uri și cufere. Același lucru este valabil și în cazul neguțătorilor. Dacă sunteți nou în universul SpellForce, o să fiți tentați să-i mai vizitați din când în când. Veteranii nu se vor mai obosi, dat fiind că producătorii și-au păstrat vechiul obicei de a-ți oferi accesul la ceva „marfă” de calitate doar atunci când nu mai ai nevoie de ea. La început, când foamea de „uberness” e mare, marfa este inaccesibilă (preț sau cerințe prohibitive) și trebuie să ne descurcăm cum putem. Adică rezolvând quest-uri și răscolind fiecare cufărșă întâlnit pe drum. Partea tristă (pentru negustori) este că la un moment dat ajungem să ne descurcăm atât de bine, încât nu mai avem nevoie de ei. Eu, și vorbesc cât se poate de serios, am terminat toate jocurile din seria SpellForce fără să cumpăr (excepție făcând obiectele necesare unui anume quest) absolut nimic.

## Am zis ASPRU!

Într-o pauză de Dragon Wars, discutăm cu un amic despre designul quest-urilor din SpellForce în general și din Dragon Storm în particular. Nu m-am abținut să nu remarc că oamenii de la Phenomic sunt de un sadism ieșit din comun, aproape pervers. Campania single și majoritatea quest-urilor sunt construite după modelul „Mosaicului” (veteranii știu că „Mosaic of Death” a devenit un trademark al seriei). În Breath of Winter, Mosaic of Death aproape mi-a asigurat o excursie dus la cel mai apropiat balamuc (nu



intru în detalii, tot ce vă spun e că un mouse a murit tânăr și o tastatură a rămas paralizată) și, colegii mei pot să confirme, când m-am împiedicat de el în Dragon Storm m-am albit brusc, am stins PC-ul și m-aș fi așezat în poziția fetusului sub birou dacă cele 100 de kilograme mi-ar fi permis. În principal, „Mosaic...” este un quest în care trebuie să completezi, logic, un mozaic. Fiecare piesă pusă la locul ei „dă” o mână de „satanisti” nemorți dintre cei mai încrâncenați. Diavolul șef, presupunând că nu ați cedat nervos înainte să-l trimiteți de unde-a venit, „scurpă” următoarea piesă din mozaic care, la rândul ei, cheamă în ajutor o clică de nelegiuți de zece ori mai cătrăniți decât cei de dinaintea lor. După vreo trei valuri (când deja te rogi lui Dumnezeu cu lacrimi în ochi să aibă milă de sufletul tău și să nu-ți mai trimită încă o dată urgia pe cap), apare mamonul și te lasă fără suflare în câteva secunde. Sătul de viață, înjurând totul din cel mai înalt văzduh până în cea mai adâncă genune a ladului, încarci cea mai nouă salvare (dacă te-a dus capul să salvezi) și încerci să uiți de mozaic. Perversiunea de-abia acum începe. Curiozitatea îți dă ghes și, după ce ai mâncat experiență ca bidiviul lui Făt Frumos jăratec, te întorci la mozaic să vezi ce odoare zăiești



## Dragonul, primul animal care a domesticit omul

După mai bine de 25 de ore de joacă „de-a șaicanu”, mă declar satisfăcut. Nu din cale afară de mulțumit, dar satisfăcut. Pentru un add-on, cantitatea de conținut nou este mai mult decât suficientă. Calitativ, mă așteptam

totuși la ceva mai mult și speram ca măcar jumătate din problemele lui Shadow Wars să fie rezolvate sau măcar ameliorate puțin. Mă refer aici în mod special la AI-ul unităților, care rămâne în continuare un ghimpe în coasta RTS-ului și, în unele momente, o sursă de nervi, și la o serie de tweak-uri care ar fi putut fi aplicate interfeței, dar care s-au pierdut pe undeva printr-un creier de programator. O opțiune de autocast ar fi fost mană cerească (jucătorii se milogesc pe forumuri încă de la primul SpellForce), dar producătorii spun că e imposibil. O fi, nu-i contrazic, ei și-au tocit coatele pe băncile facultăților, dar asta nu înseamnă că nu ar fi fost utilă. Voice acting-ul a rămas la fel de amatoricesc (nu deranjant, dar parcă se simte lipsa unor actori talentați), iar dialogurile mi se par (și nu numai mie) ușor-ușor puerile. Nu mă iau de inadvertențele dintre mitologia primului SpellForce și legendele celui de-al doilea, că nu oricine e interesat de așa ceva și oricum nu sunt atât de multe și evidente, dar e bine să știți că ele există. Uitați o idee: unii vânează easter eggs, voi puteți relua toate jocurile din serie în căutarea micilor stângăcii ale scenariștilor :)



Dacă sunteți fani SpellForce, înseamnă că ați reușit să treceți cu ușurință peste micile probleme ale seriei, caz în care Dragon Storm e clar un „must have”. Restul, ar trebui să-l încercați împreună cu Shadow Wars pentru simplul motiv că este cel mai reușit hibrid RPG/RTS, și nu cred că peste câțiva ani, când nostalgicii vor deplânge soarta jocurilor și își vor aminti cu duioșie de SpellForce 2, veți avea curaj să le spuneți că nu știți ce-i ăla un SpellForce. Și dacă nimic din ce am scris mai sus nu v-a convins să-i acordați o șansă, gândiți-vă că e joc cu dragoni. Care sunt mult mai meseriași decât dinozaurii. Și vă știu eu pe voi, pezevenghilor, cum vi se scurg ochii după dinozaurii!!

■ cioLAN

► Gen RTS/RPG ► Producător Phenomic ► Distribuitor JoWood  
► Procesor 1,5 GHz ► Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB (Pixel Shader 1.1)  
► ON-LINE [www.spellforce2.com](http://www.spellforce2.com)

8



## Grey Wolves SuperMod - A Silent Hunter III Modification

Silent Hunter III, ca și Silent Hunter IV, are o structură care permite foarte ușor modificarea multor funcții ale jocului. Locul de întâlnire preferat al mod-erilor care se ocupă de simulatoarele de submarine este forumul Subsim.com, de unde a și ieșit de altfel acest impresionant Grey Wolves. Cei 700 MB ai săi conțin un set imens de modificări care sunt pe gustul celui mai pretențios jucător de Silent Hunter III. Pe lângă schimbarea parametrilor de realism, care sunt duși practic la extrem, a fost modificat și engine-ul grafic la un nivel de-a dreptul încântător. A fost modificată campania principală pentru a corespunde mai bine realității, au fost introduse submarine noi, o mulțime de nave și misiuni noi. Era de așteptat ca un astfel de mod să afecteze performanțele jocului, motiv pentru care veți

observa timpi de încărcare foarte mari și periodice crash-uri, însă nu la un nivel care să fie enervant. Atenție, e de preferat ca, odată ce ați instalat mod-ul, să începeți o carieră nouă, deoarece salvările anterioare nu vor mai fi valabile, iar în cazul în care veți întâmpina probleme la instalare, încercați din nou, dar cu Generic Mod Enabler, un software pe care îl veți găsi tot pe subsim.com.



## PortalGun pentru UT2004

Da, ați citit bine. Cineva a decis să nu mai aștepte jocul Portal, ce va fi lansat de către Valve împreună cu Half-Life 2: Episode 2 și ne va da ocazia să ne destrăbălăm în compania faimosului PortalGun, construind o armă care se comportă identic, dar pentru jocul Unreal Tournament 2004. Mutator-ul, căci despre un mutator este vorba, înlocuiește una dintre armele de bază din joc cu echivalentul Aperture Science Handheld Portal Device-ului de la Valve, rebotezat pentru UT2004 PortalGun. Momentan, nu a depășit stadiul beta de finisare, dar se poate dovedi a fi extrem de distractiv de folosit în orice tip de joc, inclusiv Onslaught și CTF și funcționează după următorul principiu: după selectarea PortalGun-ului se folosește modul principal de tragere, care va crea un portal A, modul

secundar de tragere dând naștere apoi portalului B. Pentru a crea legătura dintre cele două portali, trebuie neapărat să avem portalurile A și B „la îndemână”, pentru că numai astfel vom putea intra în primul, iar apoi să ieșim prin al doilea, într-un punct îndepărtat de pe hartă. De menționat că portalurile pot fi atașate și pe alte obiecte, chiar și pe vehicule aflate în mișcare, nu doar pe pereți, podele și tavan.

Ar fi fost bine dacă PortalGun-ul ar fi funcționat ireproșabil, însă actuala versiune nu duce lipsă bug-urilor și a neajunsurilor specifice oricărui software departe de a fi ajuns la versiunea finală. De exemplu, portalurile pot fi folosite cu succes de către jucători pentru a scurta distanța dintre două baze inamice, însă în cazul reprizelor de CTF



manevra poate scurta drastic timpul de joc, pentru simplul motiv că putem traversa portalurile cu steagul adversarului în spate. Apoi, este deranjant faptul că inamicul poate folosi portalurile create de tine. Nu mi se pare cinstit. Totuși, este distractiv.

■ KIMO

## WORLD OF WARCRAFT File de Poveste

### CARNIVALE

**Personaj:** Jujumba  
**Server:** Ravenholdt  
**Ghildă:** Carnivale  
**Funcție:** Ex-Class Leader

Ravenholdt a fost și este un server „bolnav”. Un server unde ghilde se destramă în fiecare zi, unde jucătorii părăsesc serverul sau jocul foarte des. Mai sunt foarte puține „ghilde vechi” pe Ravenholdt, iar Carnivale este una din ele. Suntem mândri că am contribuit la istoria serverului, nu cu boss kills sau echipament epic, ci cu un aport consistent la crearea mediului social. Ceea

ce la urma urmei este cel mai important lucru. Nu uciderea dragonului de 100 de metri sau ce arme ciudate a mâncat acesta dimineața sunt importante, ci povestirile ce se nasc după aceasta.

Carnivale a supraviețuit pentru atâtea timp nu din cauza unui portofoliu imens de raiding sau a numărului jucătorilor cu High Warlord Gear sets, nu din pricina role-play-ului fenomenal. Această ghildă a reușit să combine cu succes toate aceste trei elemente și să adune împreună un număr decent de jucători (și încă pe atâtea personaje secundare) datorită două principii simple:

1. We are here to have fun (Suntem aici să ne distrăm).
  2. Real life is always above WoW (Viața reală e întotdeauna pe primul loc).
- Practic, nimeni nu-ți impune nimic. Ce talent build să ai, câte ore să joci pe zi, câte zile pe săptămână.

Nucleul ghildei e format dintr-un grup consistent de jucători nordici (Suedia, Norvegia, Danemarca), care au jucat împreună pentru mult timp, cu destulă experiență în raiduri și PvP și care s-au hotărât să aibă un început nou pe acest server. În acest moment, Carnivale a luat ființă. Cum am ajuns noi, românii, aici? Tot un grup de prieteni, cu destul de puțină experiență de

joc (toți la primul personaj în WoW) ne-am hotărât să depunem aplicații „la grămadă”. Am fost acceptați și, cu toate că nu eram top players la momentul respectiv, am reușit să ne adaptăm cerințelor sociale ale ghildei. Zic asta pentru că în primul rând Carnivale e o ghildă „sociabilă”. Oamenii sunt întotdeauna pe primul loc, nu numele mov al nu știu cărei arme, nu ce rank ai în pvp și câte HK-uri ai pe săptămână, nu timpul petrecut în joc.

Sunt multe ghilde în WoW compuse din jucători de o singură naționalitate. Carnivale ar fi fost o ghildă ce ar fi durat două săptămâni dacă ar fi avut astfel de principii de recrutare.

În WoW, oamenii fac tot jocul și, cu cât mai diferiți, cu atât jocul devine mai interesant. Practic, nu există diferență dacă stăm să ne gândim: norvegieni, suedezi, danezi, americani, români... toți suntem Hoardă când ne conectăm la World of Warcraft.

În general, toate problemele dintre membri (legate de looting, raiding etc.) se rezolvă folosind comunicarea și simțul rațiunii. Cei care nu acceptă și nu sunt de acord cu setul de reguli, care oricum oferă destulă libertate, nu sunt dați afară. Pur și simplu se adaptează sau se autosizează și părăsesc ghilda. Acest lucru s-a întâmplat foarte rar, dar au fost și asemenea cazuri. Nu poți mulțumi pe toată lumea.

La nivel de raiding nu există mari realizări, însă toate raidurile de până acum au fost „quality time”. PreBC, avem Zul’Gurub curățat, Ruins of An’Qiraj (Kurinnaxx și Rajax). În Burning Crusade, am început Karazhan cu Attumen, Moroes, Maiden, Opera event, Curator, iar în curând Shade of Aran și Prințul. Cea mai frumoasă amintire personală a fost uciderea lui Hakkar în Zul’Gurub pentru prima dată în noaptea de 15-16 ianuarie 2007, cu două ore înaintea lansării The Burning Crusade. În momentul actual, o parte din membri se concentrează asupra turnului lui Medivh, o altă parte

(inclusiv eu) caută scandal prin Outlands și Azeroth și fac meciuri de arenă pentru glorie, onoare și „phat epic Galdiator gear”.

Ca să concluzionez, Carnivale e motivul care ne ține (pe mine și pe prietenii mei) în WoW. Există o mulțime de jucători dedicați tuturor aspectelor jocului. Nu te plictisești niciodată, indiferent ce-ți propui să faci când te conectezi la joc.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc  
Command & Conquer 3:  
Tiberium Wars

Al cui tărâm este Shivering Isles?

- a. Sheogorath  
b. Haskill  
c. Mozart

Nume, prenume \_\_\_\_\_  
Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_  
Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului TES IV: Shivering Isles din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2007.





# Povestiri din umbră

A trecut ceva vreme de când n-am mai scrijelit în cronică asta a lumii lui Medivh. Multe s-au schimbat, dar și mai multe au rămas la fel. După ce am purtat doi ani de zile ciocanul și scutul în mâna mea de paladin al Alianței și după o mică escapadă de șase luni în ritualurile șamaniste ale trolilor Darkspear, a venit timpul să mă retrag... în umbră. Am renăscut ca o frumoasă Blood Elf din cenușa orașului Silvermoon, aproape de unde s-a născut Sylvannas Windrunner, Regina Banshee, cu ochi mari și urechile lungi, cu trupul suplu și mintea ascuțită.

Dar frumusețea asta a venit cu un preț... cel al răutății nemăsurate, al setei de sânge ce îmi macină trupul acestă tânără. Am ales ca umbrele să-mi fie prietene și buzunarele altora să-mi dea căldură. Și fac ceea ce trebuie să fac. De ce trebuie să suport mirosul Orcesc, mitocănia Trolească și imbecilitatea Taurenească?! Împreună cu copiii Sylvannei am fi destul de puternici pentru a crea propria noastră ordine. Și așa, deformată hooarde ne vorbesc pe la spate și ne vor afară din grupul lor de sălbatici... De ce trebuie să-i îndur?! Istoria s-a scris cu sânge... Ce-ar fi să mai scriem un capitol...

Lumea vorbește de marele portal pe care ai noștri părinți, regina Azshara și Xavius, l-au deschis spre slava părinților noștri Highborne. Poate lucrurile au mers prost, dar nu poți neglija puterea care zace în noi neexplorată și care ne împiedică să reluăm ciclul sângelui. Noi suntem urmașii Highborne, avem magie în vene și nu sânge. Avem lumea la picioare, Hoardă sau Alianță. Însă alegem să îndurăm umiliința de a fi considerați „membri tolerați” și trebuie să ne comportăm nenatural pentru a le dovedi pisicuțelor în frunte cu Thrall că vrem să facem bine. Vom face bine, nicio îndoială, dar noi vom alege pentru cine.

Așadar, am deveni un rogue. Nu unul distins, fiind încă destul de mică pentru a ieși în evidență, dar unul care a semănat groază în bălăile din Arathi Basin și Warsong Gulch. Cu talentul înăscut de a ucide pe care îl am, am

găsit tot felul de artefacte interesante care m-au făcut, la cele 29 de niveluri pe care le am, să arăt ca un veteran. Sunt în stare să ucid un mage sau warlock dintr-o singură lovitură și alerg constant mai repede ca oricine. Enchant-urile de pe arme sunt oarecum enervante pentru mă fac vizibilă de la cinci mile. Însă asta nu mă oprește să tai mâini, picioare, capete și să evisceriez cam tot ce văd în fața ochilor în bălăile contra Alianței. Ei îmi spun Imba... Eu simt doar setea. Și setea nu iartă.

Și dacă urăsc animalele din Hoardă, îi urăsc și mai mult pe cei care l-au dat pe Arthas. De aceea nu evit nicio ocazie pentru a îngrașa pământul răvășit al Azeroth-ului cu leșurile lor. O fac de plăcere, fără niciun resentiment. Sunt crudă și neiertătoare. Iar de fiecare dată când mor, mă întorc și mai înverșunată. Nu există nimic în stare să mă oprească, nici măcar adevărata moarte. Iar dacă va veni, Sylvanna va avea grijă de sufletul meu. Voi, jalnici membri ai unei alianțe destrămate, să priviți cu atenție în spate. Iar dacă veți vedea o micuță frumoasă elfă, cu părul albastrui, ochii verzi și pielea catifelată, să mulțumiți cui vreți că ați avut norocul acesta. S-ar putea să fie ultimul lucru pe care îl veți vedea. Restul va fi... să zicem mai puțin plăcut sau pur și simplu nu va mai

exista. Și nu cereți iertare, că nu ați greșit cu nimic. Alții au făcut-o dându-vă naștere. Eu doar corectez, ajustez și creez un mit. Mitul Tracika!

■ Locke



### CREAȚI O SONERIE PENTRU TELEFON CU MELODIA VOASTRĂ PREFERATĂ!

Aveți vreo piesă favorită pe care o doriți să o folosiți ca sonerie pentru telefonul mobil, însă nu știți cum să o transformați? PC-Practic vă arată cum puteți rezolva problema!

**PASUL 1** Instalați Audacity  
Programul Audacity permite editarea audio, să găsiți pe CD-ul PC-Practic, în adresa **Program 1 Multimedia**. Descărcați-l și apoi să-l instalați folosind Mouse. Pe desktop, apăsați pe iconul de la stânga și apăsați pe **Instalare**.

**PASUL 2** Editarea fișierului audio  
1. După ce ați instalat Audacity, deschideți-l din meniul **Start**.  
2. În fereastra de lucru, apăsați pe **File** și apoi pe **Open**.  
3. În fereastra de lucru, apăsați pe **File** și apoi pe **Save**.  
4. După ce ați salvat fișierul, apăsați pe **File** și apoi pe **Export**.  
5. În fereastra de lucru, apăsați pe **File** și apoi pe **Export**.

### CONSTRUIȚI O REȚEA MODERNĂ FĂRĂ FIR ÎN PROPRIA CASĂ!

Ardeți să scăpați de cabluri și să vă bucurați de mobilitate? PC-Practic vă arată cum să instalați o rețea wireless fără fir în confortul casei voastre!

**PASUL 1** Stabiliți echipamentul care vă este necesar  
1. Pentru a crea o rețea wireless, aveți nevoie de un router wireless și de două carduri de rețea wireless. Routerul este dispozitivul care conectează toate dispozitivele la rețea. Cardul de rețea este dispozitivul care conectează dispozitivul la rețea.

**PASUL 2** Configurați routerul  
1. După ce ați conectat routerul la rețea, apăsați pe **File** și apoi pe **Open**.  
2. În fereastra de lucru, apăsați pe **File** și apoi pe **Save**.  
3. În fereastra de lucru, apăsați pe **File** și apoi pe **Export**.  
4. După ce ați salvat fișierul, apăsați pe **File** și apoi pe **Export**.

Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îți utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.

# Practic... mai ușor nu se poate!

## EXTRA: 70 de programe GRATUITE pe CD

# PC - Practic

practic... mai ușor nu se poate!

Meteo pe internet  
Fiți în permanență la curent cu evoluțiile vremii

Camere video pentru vacanță  
Oferte video ale verii

Rețele fără fir  
Cum să construiți o rețea wireless acasă

Melodia preferată pe telefonul mobil  
O metodă simplă de a vă schimba soneria de pe telefon

Aflați cum puteți să stocați pe DVD-uri fotografiile personale într-un mod bine organizat, comod și estetic

5,99 LEI

junie 2007

6421847-200750-04

## CHIP FOTO-VIDEO

CONCURS: FOTOGRAFIAZĂ ȘI POTI CÂȘTIGA UN NIKON COOLPIX L6

# FOTO-VIDEO

mai 2007

10 RON

TEST&REVIEW  
SAMSUNG GX10  
Un nou DSLR cu pretenții

## MINI DV

### CELE MAI NOI MODELE

CONVERTOARE RAW  
Opt aplicații profesionale în test

Vreme bună dintr-un clic:  
Fotografii reușite în orice condiții atmosferice

Fotografii de concert:  
Statii și trucuri pentru imagini inedite de la concertele preferate

Claritate de cristal:  
Aplicarea corectă a filtrului Unsharp Mask din Photoshop

TEHNOLOGIE  
Stabilizatorul de imagine:  
Aflați cum funcționează mecanismele de stabilizare optică

PE CD  
Editoare foto și video • Filtrare și plug-in-uri • Convertoare video • Diverse utilitare

JOCUL CU LUMINA  
EXPUNERE CORECTĂ ÎN ORICE SITUAȚIE

UN DUȘ CALD CU NOI PRODUSE

MODELE NOI DE CAMCORDERE CU BANDĂ DV

CONVERTOARE RAW SUB LUPĂ

FOTOGRAFIILE LUNII

CAUȚĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII MAI!



## Revoluție cu arma în mână

De când e lumea și pământul, omul a găsit un motiv să pună mâna pe un par și să-l trosnească pe vecinul imbecil. Când a început lumea din jur să ceară socoteală pentru motivele altercației, s-a ajuns la înjurături, pentru că sunt mai puțin aducătoare de betșug fizic. Dar când au început să apară procesele de calomnie și, odată cu ele, plata unor sume usturătoare pentru ultraj, japonezul s-a descurcat și a inventat Wii-ul. Iată că acum poate din nou pune mâna pe sabie și trece la distribuit judecată bătrânească celor care o cer. Evident, într-un joc. În acest fel, controller-ul dintr-un plastic amărât devine oțel inoxidabil, care din două mișcări total aleatoare taie capul *la dușman*. Hotărât lucru, cu cât un joc te face să sari mai mult ca idiotul prin fața televizorului, cu atât mai mult știi că este unul bun. Din nefericire, Red Steel se poate juca liniștit și de pe scaun. Acesta vine



după ce o anumită Zelda nu l-a lăsat pe Rzarcthă să doarmă nopți întregi și după ce mă hrănisem cu un trailer ce îmi lăsase o lacrimă pe obraz. Îl așteptam ca pe următorul episod din Heroes.

### Wiistolul

Pe un principiu asemănător cu cel al consolei de acum ceva vreme, al cărei controller era un pistol cu care trăgeai în ecranul televizorului, la fel și Wii ne permite să împușcăm, dar nu rațe galbene pe un fundal

verde, ci japonezi blonzi pe un fundal asiatic. Cu o poveste cu nimic mai specială decât cea a celorlalte o mie de jocuri cu pac-pac lansate anul acesta, Red Steel ne pune în pielea unui gringo-gaijin a cărui logodnică este răpită de niște oameni răi. O coincidență fantastică face ca individul să fie fiica unui mare mahăr japonez, șeful unui clan yakuza. Deși tatăl fetei este înconjurat de oameni înarmați până în dinți, sarcina salvării cade tot pe umerii americanului, care, încă o dată trebuie să salveze lumea. Acest șef yakuza și-a făcut niște inamici foarte puternici, care acum încearcă să îl doboare folosindu-se de slăbiciunea lui pentru unica sa fiică. Nu mai are încredere în nimeni și de aceea apelează la serviciile tale, deoarece ești singurul în care se poate încrede pe deplin.

Farmecul acestui joc nu stă însă în povestea cu un final foarte previzibil, ci în modul de joc bazat pe îndemânarea fiecăruia de a folosi controller-ul de Wii. Folosindu-l atât pe cel normal, cât și nunchack-ul (partea a doua a controller-ului), într-o mână vei umbla cu pistolul, iar în cealaltă cu bucata corespunzătoare mișcării prin mediul înconjurător. Pentru a controla mai bine ținta, aceasta va apărea la fel ca orice crosshair dintr-un FPS consacrat, cu diferența că ea nu este fixă pe centrul ecranului, ci se va mișca în funcție de locul de pe ecranul televizorului unde jucătorul va îndrepta wiistolul. Astfel, totul devine mult mai dinamic, oferind o senzație apropiată de ceea ce înseamnă să tragi cu pistolul în cineva. Un lucru interesant, deși nu prea bine implementat, este zoom-ul care se face cu fiecare armă în parte. Cu armele normale (fără lunetă) adversarul poate fi prins într-un chenar ce reprezintă ținta și prin ținerea apăsată a unui buton și apropierea controller-ului de televizor se va face un zoom către inamic. Nu este foarte eficient și nici foarte spectaculos, dar se poate considera un element de gameplay destul de interesant. În schimb, când trecem la armele care folosesc o lunetă, tot modul de abordare se schimbă radical. Jocul este presărat cu puncte în care se recomandă folosirea unei arme specifice. Așa că, atunci când, înainte de a deschide o ușă, găsești sprijinită de perete o pușcă de lunetist, este clar că vei intra într-o zonă deschisă, unde vei fi pândit de inamici pe care nu îi poți descoperi decât dacă folosești luneta la maximum. Aici apar primele momente de frustrare deoarece încep mișcările caraghioase din partea ta. Sucind aiurea controller-ul în mână, încercând în același timp să controlezi nivelul de zoom, dar și să păstrezi ținta în colimator, te vei simți ca un idiot, mai ales dacă ai lângă tine niște prieteni care se uită la tine cu niște ochi mari, dorind și nereușind să înțeleagă ceea ce faci.



### Wii... sabia

Elementul care ar fi trebuit să fie cireșa de pe tort, și anume duelul cu sabia, este cel care trage jocul mult înapoi. Nu vei putea scoate sabia când vrei. Așadar, dacă te și vedeai dând iama printre chinezoii ca Jet Li într-o grădiniță, ei bine, vei fi dezamăgit. Scriptat până la Dumnezeu, duelul nu este decât ceva pe care vei vrea să-l termini cât mai repede pentru a trece mai rapid la partea cu pac-pac. Niciun fel de finețe, care, zic eu, ar trebui să fie caracteristică dansului cu spada. Niciun fel de element creativ pentru a da spectaculozitate. Doar mișcări spasmodice



din mâini, care fac sabia să hăcuiască inamicul speriat de ciobăneasca ta. Încercând să salveze aparențele, creatorii jocului au introdus una-două mișcări speciale, care nu te ajută cu absolut nimic. Adică dacă nu ai fi obligat de scenariul „Omoară-l folosind schema 13!”, ai prinde controller-ele de fir și le-ai învărti pe deasupra capului ca pe un lasou.

Acum, tot ce mai aștept este Războiul Stelelor la care Nintendo să ne dea o adevărată sabie Jedi cu care să le putem zbura capul colegilor de birou dacă nu ne oferă spațiul necesar să ne desfășurăm.

■ Koniec



- Producător Nintendo
- Distribuitor Nintendo
- Ofertant TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- Calitate ★★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de  
TNT Games, tel. 021-345.55.05



Încă unul... și mă duc

# MEDAL OF HONOR VANGUARD™

E, iată încă un Medal of Honor aterizând sub lupă. Cu excepția lui Medal of Honor: Fighter Command pentru PS2, care a murit înainte de a deschide ochii, au existat și continuă să existe 18 titluri pentru console și PC, toate cu același nume, dar cu prenume diferite. Longeviva franciză se pregătește acum să intre cu pași repezi în era next-gen, iar oamenii de la EA par hotărâți să o mulgă la infinit. PC-ului (și nu numai) i-a fost rezervat în toamna acestui an jocul Medal of Honor: Airborne, la cinci luni distanță de lansarea lui Vanguard pentru PS2 și Wii, care a ajuns la timp în redacție pentru a fi întors pe toate părțile și eventual executat.

## FPS a la Wii

Tare aș vrea să le confirm curioșilor că Vanguard pentru Wii adună la un loc tot ceea ce are mai bun de oferit seria Medal of Honor, pentru a-i delecta cu experiența celui de-al Doilea Război Mondial într-o manieră distractivă și mai realistă, dar nu reușesc s-o fac. De la un capăt la celălalt, campania solo din Vanguard emană un aer extrem de familiar, iar senzația că am mai trecut cândva pe acolo și am făcut același lucru m-a urmărit cu insistență. Am încercat să ignor controlul prost implementat și să găsesc un strop de originalitate în Vanguard, dar m-am trezit cu un calup de misiuni ce par a fi reciclate din titlurile anterioare, adunate la un loc și plasate în rafturile magazinelor, ambalajul

frumos ilustrat mascând cu succes încercarea celor de la EA de a smulge, fără cine știe ce efort financiar, câteva zeci de dolari din buzunarele jucătorului pentru un joc care valorează cel mult 10. Tipic pentru EA.

Și totuși, de ce nu l-am cumpărat? La urma urmei, Vanguard este primul FPS, în afară de Red Steel, care ar trebui să ne uimească cu un control inovator, ce adaugă un plus de imersivitate experienței, și să pună în valoare schema de control inedită cu care Nintendo a rupt gura târgului după lansarea consolei Wii. M-am ghemuit prin tranșee, m-am târât prin noroaie, m-am ferit de lunetiști, am tras mii de gloanțe și am participat la nenumărate asalturi cu ajutorul Wiimote-ului strâns într-o mână. Necazul este că n-am făcut mai nimic nou, ba chiar o făceam mai bine înainte, Vanguard lăsând impresia unui joc neterminat, recomandând exclusiv celor care și-au împodobit sufrageria cu o consolă Wii, care sunt curioși în privința schemei de control și n-au încercat niciodată un joc din serie pe PC. Cei care au jucat oricare dintre jocurile anterioare n-au nevoie de el.

Vanguard repetă greșelile pe care le-a făcut Red Steel, Wiimote-ul comportându-se mai mult ca o sulită și deloc asemenea unei puști, experiența FPS-istică pe Wii fiind deloc una intuitivă și așa o să rămână, până când un producător va implementa corect tehnologia care va face jocurile genului mai accesibile. Din

fericire pentru Vanguard, controlul poate fi distractiv pe alocuri și, surprinzător, foarte intuitiv când aruncăm cu grenade sau controlăm o parașută în cădere. Salturile cu parașuta mi s-au părut a fi de departe cele mai palpabile momente din joc, datorită modului inventiv în care folosește sistemul de control. Cu nunchuck-ul într-o mână și cu Wiimote-ul în cealaltă, jucătorul poate controla parașuta pe toate direcțiile, precum și viteza cu care se apropie de sol. Senzația este de-a dreptul fantastică. Păcat că momentele cu adevărat palpabile sunt prea puține pentru a masca mulțimea de neajunsuri, cum ar fi, de exemplu, modul de reincărcare a armei. Operațiunea, care ar trebui să fie una foarte simplă, necesită smucirea bruscă a nunchuck-ului spre dreapta, dar dacă îl smucim incorect sau spre stânga, ne putem trezi că am rotit camera complet aiurea, pierzând simțul direcției. Până să-ți dai seama care este stânga și care este dreapta, nazistul din tufe ți-a și scuipat un glonț în ceafă. Iar lista ar putea continua.

## Fuse și se duse

Producătorii ar trebui să se gândească de două ori la modul în care implementează schema de control în jocurile pentru Wii, iar faptul că EA nu s-a oboșit să o facă nu mă miră, inovația și originalitatea lipsind cu desăvârșire din repertoriul marelui producător/distribuitoare de peste ocean. EA este o mașinărie de făcut bani și atât, iar antecedentele vorbesc de la sine.

■ KIMO

- Producător EA
- Distribuitor EA
- Ofertant TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- Calitate ★★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de  
TNT Games, tel. 021-345.55.05



Capu' la cutie!



Execuții pe bandă rulantă

DINCOLO DE  
AZEROTH...

LUPTĂ până la nivelul 70,  
și ți se va deschide o lume de  
noi posibilități.

O NOUĂ  
LUME  
TE  
AȘTEAPTĂ

WORLD  
WARCRAFT  
THE BURNING CRUSADE

DISPONIBIL ACUM

12+

www.pegi.info

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată  
pe "mounts" înaripați  
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE  
energile mistice  
ale rasei blood elf

DEZLĂNȚUIE  
puterea luminii  
a noii rase  
draenei

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor detinători.  
Importator & distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

BILZARD  
ENTERTAINMENT



# Fujifilm FinePix S9600

## O vacanță de neuitat

**L**a un moment dat, fiecare dintre noi are nevoie de o „pauză” de recreere în care să își reîncarce bateriile și să facă tot posibilul să se simtă bine. În funcție de bugetul de care dispunem, ne și stabilim destinația de vacanță, unde dorim să petrecem o sumedenie de momente excepționale împreună cu familia sau cu prietenii. Cu siguranță, doriți să păstrați amintirile frumoase pentru o perioadă mai lungă de timp. Așadar, un aparat foto poate să vă ajute să re trăiți acele momente chiar și peste ani de zile. Zicala o poză face cât o mie de cuvinte nu a apărut chiar din senin.

Pentru că în viață ești nevoit să faci o sumedenie de alegeri, aceeași problemă o puteți întâlni chiar și în ceea ce privește o simplă cameră foto. Plaja de produse și modele este enormă și toți producătorii încearcă să-și atragă clienții prin tot felul de tertipuri. Acesta nu este neapărat un lucru rău, însă pentru cineva mai puțin avizat, o astfel de alegere poate avea repercusiuni destul de dureroase asupra contului din bancă. În aceste condiții, e bine să ne gândim în ce categorie ne situăm pentru a ști ce să achiziționăm. Camerele foto sunt împărțite în multe categorii: pentru începători, pentru cei fără prea mulți bani, pentru cei cărora le tremură mâinile etc. O cameră foto simplă care face ceea ce trebuie

fără să vă chinuie foarte mult și cu care se poate ajunge la un rezultat satisfăcător este și va fi mult timp de acum încolo preferata multor oameni. Camerele foto mai avansate ce pun pe tavă nenumărate opțiuni și metode de capturare a imaginii sunt râvnite în special de cunoscători sau de noii entuziaști în ale artei fotografice. Un astfel de model de cameră foto vine și de la Fujifilm. FinePix S9600 are niște caracteristici foarte greu de ignorat. De exemplu, senzorul său CCD pune la bătaie peste 9 milioane de pixeli, care se văd la adevărata lor valoare în fotografiile realizate la rezoluția maximă de 3488 x 2616. Tot la capitolul imagine trebuie să menționăm și prezența lentilelor de zoom ce permit realizarea unor fotografii extraordinare chiar și la valoarea de 10x. Datorită unor algoritmi speciali de procesare ce acționează direct asupra funcției de autofocus, se observă o îmbunătățire a imaginilor realizate chiar și la un zoom foarte mare. Trebuie să vă amintesc că, fără un dispozitiv fix de suținere sau un trepied, astfel de fotografii riscă să fie compromise. Fujifilm FinePix S9600 nu dispune din păcate și de un stabilizator de imagine pentru a preveni astfel fotografiile nereușite.

Nu mai este un secret că toată lumea folosește micul display LCD de pe spatele

camerelor foto pentru a realiza o fotografie. Ceea ce este foarte util la această cameră este faptul că ecranul este susținut de un sistem ce-i permite utilizatorului să-l privească indiferent de poziția în care este orientat aparatul foto. Reglarea anumitor elemente de fotografiere se realizează foarte simplu datorită unui meniu destul de aerisit și intuitiv. Pentru cine e interesat, tot de aici se poate regla și sensibilitatea ISO, aceasta putând fi aplicată în cadrul unor fotografii până la valoarea maximă de 1600. Un lucru de care foarte mulți posesori de camere foto se plâng este praful ce se adună de-a lungul vremii printre mecanismele aparatelor. Astfel, fotografiile au mult de suferit. Modelul S9600 a rezolvat oarecum această problemă printr-o tehnică ce „sigilează” lentilele și senzorul foto în așa fel încât acestea să rămână o perioadă cât mai lungă fără depuneri de praf.

Ca la majoritatea camerelor foto, întâlnim și aici funcția de PictBridge, ce permite imprimarea fotografiilor fără intervenția vreunui PC. Memoria de stocare pentru fotografii și clipulețe video poate fi de maxim 2 GB dacă se folosesc carduri de tip xD. În cazul în care lângă aceasta se mai adaugă încă un card de memorie de tip CF, deja ar trebui să vă faceți griji pentru acumulatori. E posibil să fie nevoie să-i reîncărcați pentru a umple ambele carduri de memorie.



**OFERTANT:** Atlas Corporation  
**TELEFON:** 021-230.87.82  
**PREȚ:** 1784 Lei (inclusiv card CF – 1GB)



# Epson EMP-TW700

## Home cinema de mare definiție

**C**el mai mare avantaj al unui proiector din segmentul home cinema este dimensiunea mare a imaginii pe care o poate realiza de la o distanță foarte mică. Cu alte cuvinte, într-o cameră obișnuită se poate realiza foarte rapid o imagine cu o diagonală chiar și de 2 metri, de exemplu cu ajutorul lui Epson EMP-TW700. Chiar dacă se dorește aplicarea lui la dimensiuni și mai mari, nu trebuie să vă faceți probleme. Datorită lămpii sale de 240 de wați se poate atinge, conform specificațiilor, o luminozitate de 1600 ANSI lumeni, însă eu estimez că această valoare este ceva mai mare. Cum mai nou începem să ne lovim aproape la tot pasul de imagini de mare definiție, nici acest proiector nu poate duce lipsă de așa ceva. Datorită unui engine foarte ingenios de



proiecție, 3-LCD, imaginile rezultate sunt mult mai clare și mult mai

contrastante. Pentru a beneficia din plin de acest lucru merită să combinați acest proiector cu un player sau un PC ce-i pot oferi o sursă de semnal video nativă de 1280 x 720 de pixeli, rezultând astfel un format wide de tip 16:9. Avantajele nu se opresc aici, ba dimpotrivă, mai ales că această rezoluție nu este limitată. Se poate folosi foarte simplu și fără probleme chiar și o sursă de semnal video full-HD, ceea ce înseamnă 1920 x 1080 pixeli. Exceptând conectorul D-Sub pentru interfața cu o placă

video a unui PC, proiectorul dispune și de un conector S-Video, de unul de tip HDMI și de unul de tip component (YUV).

Epson EMP-TW700 mai are în dotare și un sistem manual de ghidare a lentilelor, astfel încât imaginea poate fi „mutată” atât stânga-dreapta sau pe plan orizontal-vertical cu aproximativ 50% față de unghiul de proiecție obișnuit. Toate reglajele ce pot fi aplicate acestui proiector sunt înglobate într-un meniu destul de bine ordonat, iar navigarea prin acesta se face cu ajutorul butoanelor situate chiar pe suprafața superioară a proiectorului.

**OFERTANT:** Partenerii Epson  
**TELEFON:** N/A  
**PREȚ:** 1799 EURO (fără TVA)

# Liteon LH-20A1S

## Mereu „înfometați”

**C**antitatea de date mai mult sau mai puțin importante crește de la zi la zi. Oricât de mari și de încăpătoare ar fi hard diskurile noastre, inevitabil acestea vor ajunge într-o bună zi să fie pline. Soluția? Salvarea datelor mari consumatoare de spațiu și mai rar accesate pe diverse alte medii mult mai ieftine. Bineînțeles, CD-urile, dar în special DVD-urile sunt din punctul meu de vedere cel mai avantajos sistem de backup pentru date. În aceste condiții, facem cunoștință cu prima unitate optică internă de inscripționat CD-uri și DVD-uri pe interfață SATA. Liteon LH-20A1S este și printre primele modele ce oferă posibilitatea de a „arde” un DVD + sau - R la o rată de 20X. Nici mediile DVD-RAM nu scapă de o rată de scriere de 12X, în timp ce discurile din ce în ce mai iubite de noi, cele dual layer, pot fi scrise cu o viteză de 8X. Când vine vorba de discuri ce pot stoca aproape 9 GB de informație foarte variată, devine foarte interesant în cât timp ne și putem bucura de ea. Nu e nicio problemă cu această

unitate optică.



se

sis-  
te-  
me de  
protecții  
cum ar

fi Smart-Burn pentru a evita erorile de tip buffer Underrun și mai noul

Smart-Write, ce are ca primă sarcină detectarea calității mediilor folosite. În funcție de acestea, se poate trece la ajus-

tarea automată a ratei de transfer pentru a preîntâmpina apariția erorilor.

Fiind vorba de un model de unitate internă, la achiziționarea ei primiți câteva „fețe” de diverse culori pentru a vă sorta unitatea cu carcasa în care doriți să o montați.

**OFERTANT:** Partenerii Liteon  
**TELEFON:** N/A  
**PREȚ:** 49 EURO (fără TVA)



## Zio WLB5254AIP

### Extindeți aria de acoperire

**B**eneficiile unui ruter wireless într-o rețea de calculatoare sunt arhicunoscute. Aproape toate modelele existente fac același lucru, cu aceeași rată de succes. E normal, există și diferențe, nu foarte mari, dar le putem aminti. În primul rând, acest ruter de la Zio m-a atras prin designul său. Pare mult mai mic ca dimensiuni, front panel-ul pe care sunt afișate stările tuturor porturilor Ethernet mi se pare mai sugestiv și mai ușor de interpretat și, nu în ultimul rând, antena din dotare este un model de tip detașabil. Chiar și cu aceasta, calitatea semnalului este ceva mai bună față de alte modele. În condițiile în care l-am folosit exact în aceeași locație și în aceleași condiții în care au fost utilizate și alte modele, majoritatea laptopurilor sau altor device-uri cu care l-am interconectat au semnalat o ușoară îmbunătățire a calității semnalului. Software-ul acestui ruter Zio wlb5254aip este unul propriu, foarte in-



tuitiv și facilitează o configurare extrem de simplă a device-ului. Din păcate, am o mică mențiune cu „minus” în ceea ce privește viteza de reacție a acestuia în momentul în care aplicăm o serie de opțiuni mai complexe. Însă cum pe acestea nu le facem în fiecare zi, putem să trecem foarte ușor peste acest aspect. Ca funcționalitate, nu am decât cuvinte de laudă, deși cred că se putea lucra mai mult pe partea cu managementul lătimii de bandă. Poate într-o viitoare versiune de firmware.

**OFERTANT:** Torent Computers  
**TELEFON:** 0241-83.18.20  
**PREȚ:** 139 Lei

## ViewStar 26T11

**V**ați plictisit cumva de monitorul CRT de pe birou? Sau de televizorul minuscul care stă într-un colț de cameră? Dacă v-ați săturat de ele, ce ziceți de un monitor LCD de 26 de țoli care mai are și tuner TV încorporat? Ce-i drept, e cam greu de lucrat pe un asemenea monitor, mai ales dacă stați la mai puțin de un metru de el, deoarece s-

din plin cu o imagine frumoasă și foarte clară. Fiind un monitor de tip wide 16:9, la diagonală ecranului de 65 de centimetri constatăm un consum de putere de aproximativ 140 de wați, aproape cât un televizor clasic cu aceeași diagonală. O altă bilă albă o primește la capitolul unghi de vizibilitate. Cu o valoare de 178 de grade atât orizontal, cât și pe



ar putea să faceți febră musculară la gât. Dacă însă pe el urmăriți filme și programe TV, este o soluție destul de bună. Zic acest lucru mai ales prin prisma prețului. La acești bani, LCD TV-ul știe și semnal HD, mai ales că rezoluția lui nativă este de 1366 x 768. Dacă pe viitor aveți în plan să vă luați ceva cu HDMI, cu siguranță îl puteți conecta la acest ViewStar 26T11. Boxele incluse sună bine, sunt nedetașabile, însă din meniu se poate alege între diversele setări predefinite de sunet sau puteți să vă reglați singuri înaltele și joasele. Din păcate, acestui TV îi lipsesc o sumedenie de extra-opțiuni precum cea de picture in picture, însă compensează

vertical, absolut toți cei existenți în respectiva cameră pot să-l urmărească fără probleme, indiferent de zona în care s-ar afla. În timp ce pentru timpul de răspuns al matricei obținem o valoare de 8 milisecunde, rația contrastului maxim poate atinge raportul de 1000 la 1. Conectica este foarte bogată și inteligent amplasată, mai ales dacă aveți în plan să „agățați” acest LCD TV direct pe perete. Aveți însă mare grijă, cântărește aproximativ 17 kg.

**OFERTANT:** Tronix  
**TELEFON:** 021-337.22.32  
**PREȚ:** 1340 Lei

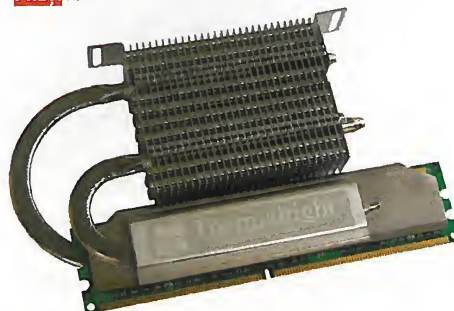
## Team Xtream DDR2

### Și cantitatea contează

**S**e anunță vremuri grele în ceea ce privește acest segment. Aceasta este prima impresie pe care mi-a lăsat-o kit-ul de memorii așa-zis „extreme”. Este printre primele modele de memorii ce vin deja împachetate într-un imens sistem de răcire bazat pe heat-pipe-uri marca Thermalright. E clar unde vor să bată producătorii cu aceste memorii, mai ales că lucrează la o frecvență de 1200 de MHz. Kit-ul totalizează 2 GB, iar pasionații de overclocking vor fi probabil destul de încântați, mai ales că imaginea creată de

acestea când sunt montate într-un PC „tunat” poate impresiona foarte mulți împătimiți.

**OFERTANT:** Caro Group,  
**TELEFON:** 021-313.71.09  
**PREȚ:** N/A



## Packard Bell Store and Play 3500

### O nouă față a distracției

**F**iecare dintre noi visează să aibă, într-o anumită zonă a locuinței, un spațiu în care tehnica să fie cuvântul de ordine. Orice fel de dispozitiv ar fi el, fie destinat sunetului, fie imaginii, ni-l dorim să fie performant și în același timp cât mai avantajos. Pentru astfel de locații, cei de la Packard Bell oferă un dispozitiv cu un design mai puțin convențional, însă cu o funcționalitate excelentă. După cum îi spune și denumirea, conceptul de Store & Play este o combinație foarte reușită între nevoia fiecăruia de a avea un anumit spațiu în care să-și poată stoca anumite informații și accesarea acestora oricând ar fi nevoie. Cum majoritatea aplicațiilor multimedia sunt cele mai mari consumatoare de spațiu de stocare, Packard Bell Store and Play 3500 include și un hard disk cu o capacitate de 320 GB ce poate fi „hrănit” cu diverse materiale prin intermediul portului USB 2.0 inclus. Tot incluși avem și câțiva conectori pentru conectarea dispozitivului la un televizor, la

un proiector și la orice tip de sistem audio. Soluția este una extrem de utilă și de ușor de folosit. Ce putem rula cu un astfel de media center? Aproape orice format de fișier multimedia. Dacă vorbim de poze, acestea pot fi afișate într-un slideshow doar dacă sunt în format JPG sau HD JPEG, însă dacă vorbim de muzică, nu vom avea nici cea mai mică problemă dacă melodiile sunt stocate sub formă de MP3, WMA, WAV, OGG Vorbis sau AAC. La partea de filme putem vorbi de formate și mai variate de codare începând cu MPEG 1,2 sau 4 și continuând cu DivX 3,4,5,6, XviD, AVI, VOB și chiar ISO. Asta înseamnă că întreaga voastră colecție de DVD-uri poate fi salvată în format ISO direct pe HDD-ul intern și redată oricând aveți chef. Totodată puteți să adăugați anumitor materiale fișiere cu subtitrări, cu condiția ca acestea să fie realizate în format SRT. Ca o mică paranteză, pentru a completa



colecția de device-uri cu care se poate interconecta acest media player, vă fac cunoscut faptul că există și conectori de transmitere a datelor direct în format digital. Navigarea printre meniuri se face foarte simplu cu ajutorul unei telecomenzi incluse în pachet. Numărul foarte mare de butoane și comenzi ce pot fi comandate de pe aceasta poate pune mici probleme la început, însă cu timpul utilizarea ei cu siguranță va deveni o joacă de copii.

**OFERTANT:** Ultra PRO Computers  
**TELEFON:** 031-402.22.92  
**PREȚ:** N/A

## OCZ ProXStream Power Supply

### Do you feel lucky...

**P**uterea este acel sentiment plăcut care te face să crezi că poți controla orice, oricând. Același lucru se aplică și în cazul PC-urilor. Dorința noastră de a deține PC-uri performante a creat o adevărată mobilizare printre producătorii de echipamente. Deoarece aproape toți alegem procesoare mai puternice, plăci video mai năzdrăvane, memorii mai multe și capacități de stocare de ordinul zecilor și sutelor de GB, toate acestea se revarsă într-o anumită direcție: puterea. Cum astfel de performanțe mult crescute nu se țin cu una, cu două, trebuie să ne asigurăm că PC-ul nostru este capabil să le și susțină pe toate. Așadar, o sursă de putere medie se pare că nu mai face față valului imens de consumatori pe care i-am înglobat în carcasă. Puterea este în „mână” unei surse de curent care are rolul de a ține în viață acest organism digital. Cei de la OCZ nu au stat prea mult pe gânduri și au lansat de curând acest vârf de serie ce poate oferi unui super calculator o super putere de 1000 de wați. Gândiți-vă că un PC obișnuit are nevoie de 3-400 de wați pentru a o duce bine, însă pentru cei cu computere cu adevărat

„însetate” o astfel de sursă este o adevărată binecuvântare. OCZ ProXStream Power își împarte cei 1000 de cai putere într-o structură de cabluri foarte echilibrate cu un număr foarte bogat de conectori.

Valorile curenților ce trec prin aceste cabluri rămân extrem de apropiate de specificațiile

producătorului chiar și atunci când „atârnam” de această sursă un super consumator. Eu unul m-am convins și așa ar trebui să faceți și voi în momentul în care vreți să îmbunătățiți computerul: întotdeauna să vă asigurați că dispuneți de puterea necesară pentru ca toate componentele să fie „hrănite” echilibrat.

**OFERTANT:** Depozitul de Calculatoare  
**TELEFON:** 021-313.78.42  
**PREȚ:** N/A





# Comunicare virtuală

Îmi plac la nebunie secvențele din filmele romantice în care personajele principale ajung să se cunoască și să rămână împreună în urma unor acțiuni foarte minuțioase și pline de suspans, puse la cale de către prietenii celor doi viitori soți. Aș-zisele întâlniri „aranjate” necesită din partea celorlalți o grămadă de muncă, timp liber cât cuprinde și doze concentrate de nebunie și inspirație. Pentru ce? Pentru fericirea celui mai bun prieten, care nu a avut încă șansa de a-și întâlni adevărata jumătate. Da, știu, sună aiurea, dar asta e viața și vrem, nu vrem, trebuie la un moment dat să punem piciorul în prag și să ne continuăm drumul. Există fel și fel de tertipuri sau metode de a face ca anumite „coincidențe”, ups, ne-am ciocnit la intrarea pe ușa școlii și brusc am scăpat toate cărțile, caietele etc. pe jos, să ducă la un final fericit. Dar asta nu e suficient. Există posibilitatea ca atunci când porumbeii strâng cele scăpate pe jos să pună mâna și pe un număr de telefon sau un ID de messenger.

Povestea poate continua. Vă vorbiți foarte mult, normal, de pe telefonul părinților, stați lipiți de monitoare și vă trimiteți mesaje pline de simboluri roz bombon și mii de inimioare. Dar parcă totuși lipsește ceva. Nu e suficient să îi doar auzi vocea și să rămâi blocat cât te uiți la fotografia celui drag. Suntem în secolul nebunilor vitezomani și internauți pe deasupra, care au în dotare o cameră web cu care își pot arăta imaginile angelice peste mări și țări. Așadar, dragi îndrăgostiți, puneți mâna pe o astfel de cameră și cum programe de video-chat există pe toate gardurile, puteți să stați și să vă vorbiți și să vă vedeți cât doriți. E o experiență unică și, de ce nu, chiar una mai realistă.

Comunicarea și prin imagini a început să aibă din ce în ce mai mult succes, iar scopurile pentru care se folosesc astfel de camere sunt din ce în ce mai variate. Dacă nu demult se foloseau camere cu senzori foto banali ce ofereau imagini de dimensiunile unui timbru poștal, acum putem vorbi și de camere web

mult mai deștepte, mult mai performante ce pot fi folosite chiar și pe post de camere de supraveghere. Informațiile astfel obținute pot fi stocate local pe un PC sau pot fi postate pe o anumită pagină de internet. În aceste condiții, apare și un revers al medaliei. Din neatenție, o simplă cameră de acest gen, folosită de exemplu doar la video-chat, lăsată „nesupravegheată”, vă poate face publice anumite lucruri personale care nu au ce căuta pe ecranele curioșilor.

În concluzie, vă fac cunoscute câteva modele mai noi de webcam-uri, ordonate crescător după nota finală. Așadar, 45% din aceasta este susținută de nota de performanță, 5% de documentație, alte 15% de aplicațiile suplimentare cu care webcam-ul este oferit de către producător, încă 20% ca rezultat al caracteristicilor sale și restul procentelor au fost acordate în funcție de extraopțiunile avute de fiecare cameră în parte. Ne auzim pe video-chat-uri!!!

■ BogdanS

## #1 Logitech QuickCam Sphere Orbit MP

Ceea ce aduce inedit acest webcam este faptul că, datorită unor mecanisme controlate de un program special, poate urmări subiectul chiar și dacă acesta face ture în jurul biroului. Programul care se ocupă de acest lucru analizează trăsăturile celui care se află în fața webcam-ului și, în funcție de mișcările persoanei, obiectivul camerei se mișcă automat după aceasta. Un alt element datorită căruia această cameră poate fi folosită și în alte scopuri decât o banală video-conversație este rezoluția nativă. Cu un program specializat, aveți posibilitatea să creați chiar și mini-filmulețe de familie. Merită.

**Specificații:**  
Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 1280x960  
Microfon încorporat: DA

Nota LEVEL: 78.32  
Ofertant: Ultra PRO Computers  
Preț: 474 LEI





## #2 Hercules Dualpix HD Webcam



## Specificații:

Tip senzor: CCD  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 73.75, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 131 LEI

## #3 Microsoft LifeCam VX-3000



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 62.44, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 153 LEI

## #4 Microsoft LifeCam VX-1000



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 59.09, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 97 LEI

## #5 Pleomax PleoCam1



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 57.09, Ofertant: Partenerii Pleomax, Preț: 95 LEI

## #6 Hercules Blog Webcam



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 56.97, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 96 LEI

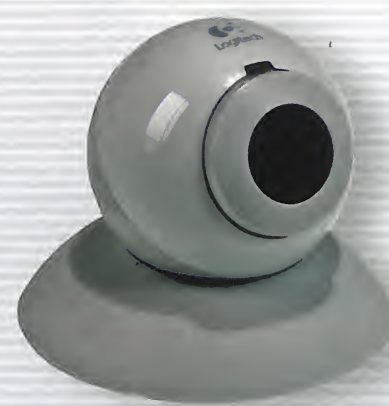
## #7 Hercules Deluxe Webcam



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 52.19, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 76 LEI

## #8 Logitech QuickCam GO



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 352x288  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 48.91, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 72 LEI

## #9 Genius Look 312P



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 640x480  
Microfon încorporat: NU  
Nota LEVEL: 48.69, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 69 LEI

## #10 Koning Computer CMP-WEBCAM21



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 320x240  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 36.78, Ofertant: Vitacom ElectLeics, Preț: 72 LEI

## #11 Sweex Webcam WC002



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 160x120  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 26.59, Ofertant: Vitacom ElectLeics, Preț: 69 LEI

## #12 Sweex Webcam WC001



## Specificații:

Tip senzor: CMOS  
Rezoluție nativă: 160x120  
Microfon încorporat: DA  
Nota LEVEL: 22.34, Ofertant: Vitacom ElectLeics, Preț: 50 LEI

LOC	1	2	3	4	5	6
Producător	Logitech	Hercules	Microsoft	Microsoft	Pleomax	Hercules
Model	QuickCam Sphere Orbit MP	Dualpix HD Webcam	LifeCam VX-3000	LifeCam VX-1000	PleoCam1	Blog Webcam
Ofertant	Ultra PRO Computers	UbiSoft Romania	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Partenerii Pleomax	UbiSoft Romania
Telefon	031-4022292	0215690600	031-4022292	031-4022292	N/A	0215690600
Preț (LEI)	474	131	153	97	95	96
CARACTERISTICI/DOTARE						
Tip senzor	CMOS	CCD	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS
Rezoluție senzor (megapixeli)	1.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
Autofocus	DA	NU	NU	NU	NU	NU
Rezoluție imagine (Still Mode)	1280x960	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480
Rezoluție imagine (Still Mode) - interpolat	2304x1728	2560x2048	1280x960	640x480	640x480	1280x1024
Rezoluție video	640x480	640x480	640x480	640x480	320x240	640x480
Rezoluție video - interpolat	960x720	1280x1024	640x480	640x480	640x480	640x480
Zoom digital	DA	DA	DA	NU	DA	DA
Protecție lentile	DA	NU	DA	NU	NU	NU
Timp de expunere AUTO/MANUAL	DA/DA	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/DA	DA/DA
Color Balance Auto/Manual	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA
Montare pe monitor LCD	NU	DA	DA	DA	DA	DA
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Microfon încorporat/extern	DA/NU	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Detectie mișcare	DA	DA	DA	NU	DA	NU
Docking Station	DA	NU	NU	NU	DA	NU
OPERATION						
Buton separat pentru poze	NU	NU	DA	DA	NU	NU
Alte butoane...	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Număr de cabluri incluse	1	1	1	1	1	1
Self-Timer	DA	DA	NU	NU	NU	DA
APLICATII						
Driver-e Windows	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Software fotoeditare	NU	DA	NU	NU	DA	DA
Notă software utilitar	3	3	1	1	3	3
Notă documentație	4	4	5	5	2	4
EVALUARE						
Nota dotare	85.37	70	54.69	37.93	39.18	47.34
Nota extra	90	90	50	50	60	80
Nota software	50	100	36.67	36.67	100	100
Nota documentație	40	40	50	50	20	40
Nota performanță	95	75	80	80	55	50
Nota LEVEL	78.32	73.75	62.44	59.09	57.09	56.97

LOC	7	8	9	10	11	12
Producător	Hercules	Logitech	Genius	Koning Computer	Sweex	Sweex
Model	Deluxe Webcam	QuickCam GO	Look 312P	CMP-WEBCAM21	Webcam WC002	Webcam WC001
Ofertant	UbiSoft Romania	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Vitacom Electronics	Vitacom Electronics	Vitacom Electronics
Telefon	0215690600	031-4022292	031-4022292	0264-438401	0264-438401	0264-438401
Preț (RON)	76	72	69	72	69	50
CARACTERISTICI/DOTARE						
Tip senzor	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS
Rezoluție Senzor (megapixeli)	0.3	0.1	0.3	0.3	0.1	0.1
Autofocus	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Rezoluție Imagine (Still Mode)	640x480	352x288	640x480	320x240	160x120	160x120
Rezoluție Imagine (Still Mode) - interpolat	1280x960	640x480	1280x960	640x480	640x480	640x480
Rezoluție Video	320x240	352x288	320x240	320x243	160x120	160x120
Rezoluție Video - interpolat	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480
Zoom Digital	DA	NU	DA	DA	NU	NU
Protecție Lentile	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Timp de expunere AUTO/MANUAL	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Color Balance Auto/Manual	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Montare pe Monitor LCD	NU	NU	DA	NU	DA	DA
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Microfon Incorpat/Extern	DA/NU	DA/NU	NU/DA	DA/NU	DA/NU	DA/NU
Detectie Miscare	NU	NU	NU	NU	DA	DA
Docking Station	NU	NU	NU	NU	NU	NU
OPERATION						
Buton Separat pentru Poze	NU	DA	NU	DA	DA	NU
Alte butoane...	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Număr de cabluri incluse	1	1	2	1	1	1
Self-Timer	DA	NU	NU	NU	NU	NU
APLICATII						
Drivere Windows	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Software Fotoeditare	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Notă Software Utilitar	3	1	1	1	1	1
Notă Documentație	4	4	4	1	2	3
EVALUARE						
Nota dotare	40.94	22.03	35.94	26.41	21.68	21.68
Nota extra	90	30	70	20	20	20
Nota software	100	36.67	36.67	86.67	36.67	36.67
Nota documentație	40	40	40	10	20	30
Nota performanță	40	70	60	30	25	20
Nota LEVEL	52.19	48.91	48.69	36.78	26.59	22.34



## HTC Shift

La ora actuală, comunicațiile sunt la ordinea zilei. Oriunde te-ai uita, se realizează schimburi de informații de orice fel și sub orice formă. E drept că acest lucru nu ar mai trebui să ne mire, mai ales că acestea au ajuns să circule pe

lângă noi cu viteze din ce în ce mai mari. Iată că cei care lucrează zi de zi cu informații au la îndemână un nou device ce permite orice fel de schimb de informații. HTC Shift este mult mai mult decât un telefon mobil,

ba chiar un mini PC ce dispune de toate funcțiile obișnuite, plus cele întâlnite în cazul unui telefon mobil. Este capabil să se conecteze la orice tip de rețea GSM sau HSDPA. Interconectarea este o simplă formalitate, indiferent că vorbim de GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi sau USB. Orice device, orice sursă de informație este bine-venită. Dispozitivul în sine dispune de o configurație destul de puternică din moment ce rulează excelent o variantă de business a sistemului de operare Windows Vista. Așadar, putem aminti un procesor VIA ce rulează la 1,2 GHz, 30 GB spațiu pe HDD și 1 GB de memorie RAM. La așa o configurație, nu puteau lipsi performanțele multimedia.

### Specificații HTC Shift

Rețele:	HSDPA / GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, 3G, WLAN, Bluetooth, USB 2.0
Dimensiuni:	190 x 135 x 30mm
Greutate:	N/A
Ecran:	TFT touchscreen – 16 mil. culori, 800 x 480 pixeli
Camăra foto:	1.2 Megapixeli
Sunet:	Polifonic, MP3
Suport Java:	DA
FM Radio Incluz:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Redarea de clipuri video sau muzicale nu ridică nici cea mai mică problemă mai ales că are în dotare și un mini sistem audio stereo. Interesant, nu?



## Samsung J600

La o primă privire, am rămas impresionat de nuanța metalizată de albastru care scoate în evidență acest terminal mobil Samsung. Se vede clar că se adresează unui public țință foarte bine conturat și extrem de dinamic. Este un model simplist în ceea ce privește dotările, acestea rezumându-se doar la strictul necesar

Dimensiuni: 97 x 44 x 15 mm

Greutate: 92 g

Display: TFT – 65.000 culori, 128 x 168 pixeli

Camăra foto: 1,3 MP, 1280 x 1024 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 850 mAh

Stand-by: N/A

Talk time: N/A

## Philips Xenium 9@9r

Interesantă denumire pentru un telefon mobil, însă acest lucru face parte din farmecul telefoanelor Philips. Într-un fel mă bucur că încă apar terminale mobile sub acest brand, mă încântă faptul că aceștia nu renunță foarte ușor la această bătălie. Poate că și acel element

surpriză care apare la fiecare model nou îi ține pe cei de la Philips în această competiție. Designul noului Xenium 9@9r este unul simplist, ce-l face extrem de intuitiv și ușor de folosit, mai ales că meniurile nu au suferit schimbări majore față de modelele precedente.

Dimensiuni: 97 x 52 x 16 mm

Greutate: 82 g

Display1: TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli

Display2: OLED – monocrom, 64 x 64 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 1050 mAh

Stand-by: până la 740 ore

Talk time: maximum 3 ore



Bogdans

## Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

### Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS chipset I945P Socket 775  
Procesor: Intel® Core™2 Duo E6300  
Memorie: 1 GB DDR 2  
HDD: 250 GB  
Unitate optică: DVD RW  
Placă video: ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB  
Placă de sunet: onboard  
Placă de rețea: onboard  
Carcasă: ATX 400W card reader

**Ultra PRO**  
Computers  
ultrabuni în calculatoare



Intel®, Intel Logo®, Core™ 2 Duo și Core™ 2 Duo Inside Logo® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.



[www.conspiracyarchive.com](http://www.conspiracyarchive.com)

Nu e așa că oriunde te întorci vezi conspirații care au ca scop subjugarea lumii? Ți se pare că de fiecare dată când arunci ceva la gunoi, cineva îmbrăcat într-un pardesiu închis la culoare și cu ochelari negri îți răvășește punga căutând ceva? Ți este frică de posibilitatea ca într-o zi să dispari și nimeni să nu pară a-ți simți lipsa? E clar, locul tău este pe acest site.



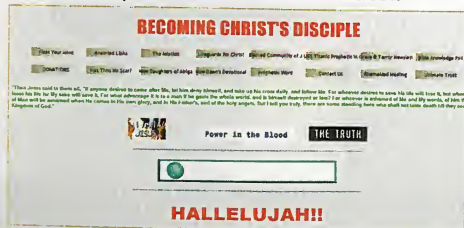
[aaneedleworks.altervista.org](http://aaneedleworks.altervista.org)

Te-am văzut cât de bine te simți cu un ac în mână. Te-am văzut cât de supărată ești când trebuie să iei mâna de pe goblen și să apeși pe butonul liftului ce duce la Motoare. Te-am văzut căutând modele la piața de ruși și cum nimic nu te satisfăcea. Te-am văzut când întrebai disperată pe stradă de unde să mai faci rost de modele noi. Nicio problemă, te ajut eu.



[www.becomingchristsdisciple.org](http://www.becomingchristsdisciple.org)

Te duci la biserică și vezi că nimeni nu își mai face cruce ca pe vremuri. Apa sfințită are gust de clor, iar statuia lui Iisus este plină de igrasie. Dumnezeu nu mai este ca pe vremuri. Sau asta este doar ceea ce vor ei să credem? Nu te opri doar aici! Intră pe acest site și vezi cum poți deveni cu adevărat un discipol al lui Iisus direct pe internet. Este un miracol!



**D**in ciclul filmelor „de duminică” pe care le-am văzut în ultima vreme, Bandidas a ieșit în evidență prin două lucruri – unul este prezența a două actrițe speciale (Salma Hayek și Penelope Cruz), de parcă numai una nu ne ajungea și al doilea absoluta dezinvoltură a scenariului, simplu și la obiect, ne înțelesul tuturor. După ce am fost complet dezamăgit de 300, un film fără absolut nimic în afară de sânge și oameni care abia articula două cuvinte, Bandidas a venit ca o relaxare binemeritată. Cele două actrițe, pe lângă aparența lor... tulburătoare să zicem, au și suficient talent pentru a transforma un scenariu scris la repezeală într-un film bun. Iar Bandidas se încadrează în exact acea nișă a filmului simplu, cu scenariu banal, cu o poveste western clișeu, dar care prinde și care te face să zici la sfârșit – „Mă, ăsta a fost un film bun”. Ca să spicuim un pic din subiect, este vorba despre



metodele pe care marile bănci le foloseau pentru a-și urmări interesele. Astfel, în efortul său de a monta o cale ferată în Mexic, New York Bank „cumpără” terenurile multor fermieri din jurul Santa Rita, Durango cu sume care atingeau maximum 1 Peso. Asta dacă nu erau uciși pe loc. Maria, o fiică de fermier și Sara, fiica unui bancher local, se trezesc într-o zi că tații lor sunt și ei împușcați, respectiv otrăviți. Ca să se răzbune,



decid să ajungă spărgătoare de bănci pentru a recupera banii de la New York Bank și pentru a plăti o poliță lacheului băncii, criminalul Jackson jucat de către Dwight Yoakam. Și evident, o fac, iar ca orice film de duminică, se termină bine și frumos. Iar la sfârșit, în loc să rămâi șocat de imbecilitatea filmului și să te întrebi care a fost sensul creării lui (ca în cazul 300), ești pur și simplu zen și bine dispus.

■ Locke

## Letters from Iwo Jima

**L**etters from Iwo Jima este unul dintre cele mai marcante filme ale ultimilor ani și cel mai bun al anului trecut. Clint Eastwood a regizat un film ce subliniază durerea provocată de ororile războiului, riscând enorm cu încercarea de a realiza un film ce umanizează soldații japonezi care au luptat în cel de-al Doilea Război Mondial împotriva forțelor americane. Pentru o națiune parțial îndobitocită și oripilată de atrocitățile războiului,



mai puțin de cele provocate de acțiunile mai mult sau mai puțin îndoielnice ale armatei SUA, un astfel de film poate cădea foarte ușor în dizgrație. Să nu uităm că Japonia s-a aflat de partea cealaltă a baricadei, alături de guvernul lui Hitler, însă, așa cum a precizat și Eastwood, nu există nicio umbră de îndoială că soldații japonezi din linia întâi erau la fel de speriați, confuși și prost informați cu bună știință de către propria armată, care le-a injectat supradoza de patriotism dus la extrem, la fel ca soldații americani împotriva cărora au luptat.

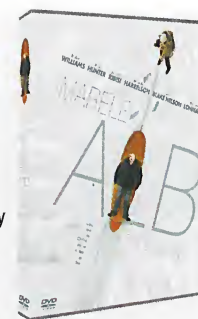
Letters from Iwo Jima vă va lăsa cu respirația tăiată. Cu greu (poate niciodată) veți scăpa de amintirea unor momente marcante din film. Unele sunt deosebit de brutale, altele emoționante și sentimentale, dezvăluind o latură umană insuficient exploatată într-un astfel de film. Nu este tocmai un „inamic” al războiului, dar nici un film care să ne fluture propagandistic steagul american prin fața ochilor. Nu ia partea nimănui și cu atât mai puțin prizonieri, portretizând războiul în cel mai realist mod posibil într-un film. Nu ratați cel mai bun film al anului trecut, pentru că nici nu știți ce pierdeți.

■ KIMO



### The Big White Marele Alb

An: 2006  
Regia: Mark Mylod  
Gen: Comedie  
Distribuție: Robin Williams, Holly Hunter, Woody Harrelson  
Suport: DVD  
Un produs: PROROM



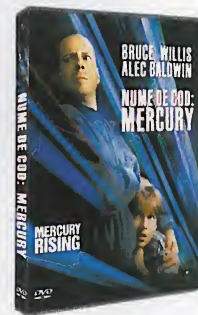
### Charlotte's Web Rețeaua miraculoasă

An: 2006  
Regia: Gary Winick  
Gen: Comedie, Dramă, Familie, Fantastic  
Distribuție: Dakota Fanning, Julia Roberts  
Suport: DVD  
Un produs: PARAMOUNT



### Mercury Rising Nume de cod: Mercury

An: 2004  
Regia: Harold Becker  
Gen: Thriller  
Distribuție: Bruce Willis, Alec Baldwin  
Suport: DVD  
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



### Silent Hill

An: 2006  
Regia: Christophe Gans  
Gen: Horror, Thriller  
Distribuție: Radha Mitchell, Sean Bean, Deborah Kara Unger  
Suport: DVD  
Un produs: PROROM



### Spartan Spartanul

An: 2004  
Regia: David Mamet  
Gen: Thriller, acțiune  
Distribuție: Val Kilmer, Derek Luke, William H. Macy, Ed O'Neill  
Suport: DVD  
Un produs: PROROM



Filmele sunt distribuite de către  
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.  
Telefon: 021-408.30.40





Pe locuri, fiți gata, START... Imagine trimisă de Adrian Vladioiu.



O să orbești, măgarule! Imagine primită de la Istrate Andrei.



Nu îmi dau seama dacă imită un dunk sau bucuria după un touch-down. Imagine trimisă de Pirvu Tudor.



Vai de picioare. Imagine primită de la Grigoriu Dan.



9.9, 10, cine nu e gata îl iau cu lopata. Imagine trimisă de Răzvan Ilasi.



Foarte urât, vă îmbățați în timpul misiunii. Imagine primită de la Răzvan Ilasi.



Nelipsiții b-boy de la Patch. Imagine trimisă de Bende István.

Câștigătorul din acest număr este Adrian Vladioiu

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarecta@level.ro.

**auto show** la fiecare două săptămâni!

NUMAI  
**2,99**  
RON

Primele imagini oficiale  
**Mitsubishi Lancer EVO X**

**auto show**  
Director fondator: Dan Vardie  
www.autoshow.ro

SUPERPREȚ!  
**2,99**  
RON  
la fiecare două săptămâni

**KIA cee'd**

**Pariu garantat!**

DRIVE TEST  
**NISSAN QASHQAI**



DRIVE TEST  
**OPEL GT**



DECAPOTABILE CU ATITUDINE



**VOLVO C70 versus VW EOS**



PRIMELE DETALII  
**BMW CS CONCEPT**



piața autoshow prețuri noi ■ oferte second hand ■ catalog de piese și accesorii

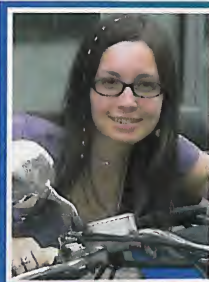
lari rivali în clasa mică  
**2,99**  
RON



**MEGA-SUV**

**Cea mai rapidă  
revistă de mașini!**





Nimic nu se întâmplă (zice Koniec și se uită somnoros în jur)! Akasha nu îl bagă în seamă. Koniec se simte ignorat și se duce să caște gura la ăia care joacă bowling pe Wii. Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!!!! Avem Wii la stand! Și calculatoare și 360 și (mulți de și) ... blablabla... veniți să vedeți!

Rzarectha citește cu o moacă foarte contrariată afirmația lui Koniec pe care am scris-o mai sus. Acum s-au luat la bătaie.

Akasha

## CUM A FOST LA CERF 2007?

Ub3rcool	19.23%
It's all about the bitches!	42.31%
Mai bine mă tzevuiesc decât să merg	11.54%
E nașpa, dar vin să-i iau autograf lui Kimo	26.92%

Executor 2005

Am luat autografu' Nicoletei Luciu, pe al lui Kimo am uitat. Eu am fost în prima zi la CERF în excursie cu școala (da, am convins un prof de info să ne ducă tocmai din Drăgășani, jud Vâlcea) și am fost de la 11:00 până la 15:00. Timpul ne-a presat, așa că nu am apucat să joc decât box pe Wii și niște UT 2004. Oricum nice.

Fusei și eu azi la Cerf 2007 împreună cu câțiva amici. A fost bine că nu a fost aglomerat, destul de aerisit. Față de anul trecut, parcă e mai bogat, mai mare.... Am luat stegulețe, pixuri (la BitDefender nu mai erau), ne-am plimbat, am belit ochii la plăcile video, procesoare și cooler-e cât o minge de handball[...] Ne-am bătut în Wii și PS3... Am mâncat bomboane și prăjiturile cu răvaș pentru a ne potoli foamea... setea mai puțin. Am plecat frânt. Dacă se dădea și bere pe gratis, era de nota 10.

Eleazar

Fain, am reușit să pierd cu brio o zi întreagă stând degeaba pe la CERF, mă simt cu adevărat împlinit spiritual. Mă bucur că l-am revăzut pe mulți cunoscuți și, hm, cam atât am realizat la CERFu' de anul ăsta.

Sorel

CERF-ul a fost destul de frumos anul ăsta... mult mai bine decât eșecul de anul trecut, dar nici cum era înainte... am băut multă bere... mulți mici (2 lei micu??? wtf???)... m-am plimbat cu ultima inovație în materie de antiviruși de la BitDefender pe post de balon... 5 minute... după aia mi l-a subtilizat un tovarăș... darn' these thieves!

M-am holbat la Wii și la 360... că de pus mâna n-am apucat... m-am ofticit că n-au avut PS3. Trebuia să ajung la concursul de asamblat compuri... din părti... am ajuns la gară la 10 juma... am luat 105-ul până la capătul opus față de cel la care trebuia să ajung... mă rog... aventuri în abis... am ajuns din greșeală prin Regie... și pe la 1:30 la CERF...

Am încercat să mă trag în poză cu juma din ti-pede de pe acolo... din păcate doar una a stat... și când să pornesc camera mobilului, am constatat plin de stupoare că nu mai am spațiu... inutilă a fost încercarea mea de a șterge ceva că tipa plecase...

Mi-am făcut rost de licențe de evaluare pentru doi ani de la nod32 și BitDefender... bine... că puteam să le iau și de pe net da' îmi plăcea CD-ul.

Sunt pe deplin recunoscător aerului curat de aparat de aer condiționat de înăuntru... la ce frumos era afară, se transforma în carbon netratat și negroidul.

Nu știu cum am ajuns din greșeală pe la Rome-dica... da' m-am cărat în 2 minute.

M-am băgat la niște tombole la care am câștigat experiență îmbrăcată într-o formă foarte bine conturată de aluzie verbală...

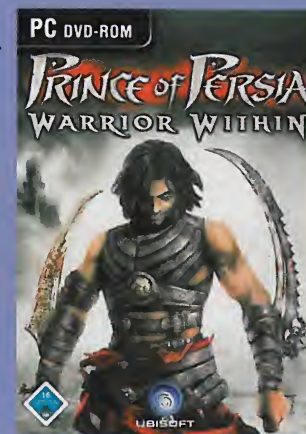
M-am minunat la touchscreen-ul de 2 metri diagonală și la proiectorul „touch screen”... bine... mai puțin la touchscreen și mai mult la proiector.

Am luat cam tot ce era moca de la toate standurile (deh... roacherii ăștia... nemâncați)... m-am trezit la un moment dat că îmi bagă una în sacoșă zece

## Blog de CERF



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un joc Prince of Persia: The Warrior Within

Cine este producătorul jocului Brothers in Arms: Hell's Highway?

- a. Ubisoft
- b. Chaos Concept
- c. Gearbox Software

Nume, prenume \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Brothers in Arms: Hell's Highway din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un Hercules Webcam Deluxe

Care este rezoluția nativă a unui Hercules Dualpix HD Webcam?

- a. 800x600
- b. 1024x768
- c. 640x480

Nume, prenume \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Răspunsul îl găsești în testul comparativ din rubrica Hardware a acestui număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Silent Hill

Cine a fost regizorul filmului Spartan?

- a. George Lucas
- b. John Reichenstein
- c. David Mamet

Nume, prenume \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2007.



mii de fluturași că deh... se plictisise să tot stea în picioare...

M-am oțitac că nu a mai fost body-painting ... that pretty much sucked.

În rest, ce să zic... a fost mai mișto ca anul trecut (în afară de faza cu body paintin')... și mult mai varză ca în ceilalți ani.

■ **hellbound**

Am fost și eu ieri, m-am plimbat, am făcut poză cu KIMO, am jucat Cellfactor (pe o sculă cu Ageia), am făcut poză cu fetele de la UltraPro, am belit ochii la cum vă jucați voi Gears of War, am făcut poză cu un actor (habar n-am cum îl cheamă, dar îl știu de undeva)... ah da! și era să uit... am vizitat CERF-ul... ce să zic?... not quite what I expected... aaaa, da și era să uit ce era mai important :P, am făcut mai multe poze (punct).

■ **viklevel**

M-am întâlnit cu Psycho, Nervozix, HP, Sorel și Krusty. L-am păcălit pe Rzaretha să pună Gears of War pe XBOX360 ăla pe care rula un beat-em-up gay foarte colorat —>ERA DISCO! (tm Sorel). M-am jucat. Mi-am luat o drujbă în moacă de la Nervozix... mmm... not fun. Rzaretha spune că te înveți relativ repede cu controalele... Nu vreau. Vreau mouse-ul și tastatura mea (cu care am făcut 15 fraguri imediat la Quake 4, offcontest - plecase unu... Kevin de la calculator - de pildă).

Am ciocnit, parcă, o bere și cu Jack The Ripper, Yoshi și cu restul de Juca... er... Revoluti.

p.s. N-am reușit să îi conving pe ăștia să îl omorâm pe Krusty. Nu știu ce n-a mers.

■ **Brutalistu**

What he said? Wait, what? Kill me?

Deci clar, te răpesc, camera întunecată, legat de un scaun, monitor pe care rulează wow, for ever and ever and ever. I'm coming!

■ **Krusty**

Ok, am fost, am văzut, m-am întors. Au fost câțiva membri de pe forum, and that was nice... momentul cel mai „hepic” a fost când am apucat să joc Gears of War pe 360, and boy was it a crowd puller. Fain joc, nimeni nu știa să-l joace și a fost un fel de olimpiadă specială... oricum, CERF-ul în sine, praf. Standul LEVEL a fost cel mai ok loc din tot dezastrul, like a health pool in a dungeon of despair...

■ **Nervozix**

Am fost la CERF... I was sort of Nervo's escort (his spam wall, collecting all the damned adverts/fliers)...

Cerful kinda sucked this year per total... LEVEL s-a arătat ceva mai evoluat decât anul trecut... poate și din cauză că am jucat ceva. Gears of War is the thing... și chiar a fost special olympics... pad-urile pentru Xbox rămân o enigmă pentru mine, mai ales când vine vorba de un joc așa alert...



Eu voiam să dau prima tură joi. Fac curat în program, plănuiesc să dau o tură și pe la școală să duc niște chestii. Cam totul trebuia să dureze maxim două ore. M-am înșelat amarnic:

Am plecat de acasă pe la 11 cu gândul să ajung la birou și să plec așa cum am venit, în drum spre școală. Secretara n-a fost de acord, așa că am mai sărit coarda o jumătate de oră că venea un inginer. Boon, plec de acolo la 1, sperând că la maxim 2 să ajung în paradisul tehnicii și fetișcanelor calculatoriste trup și...TRUP.

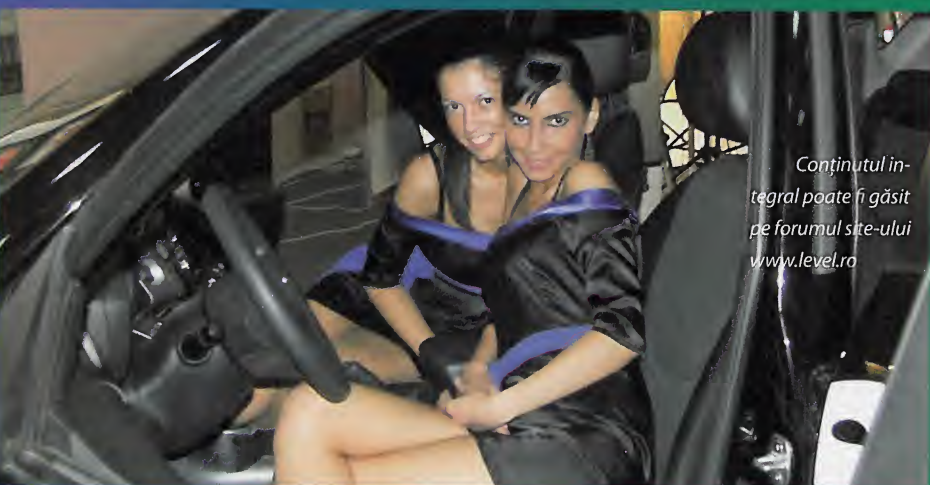
N-am noroc, dau două ture de Universitate sperând să găsesc un loc de parcare, renunț și parchez lângă Cișmigiu.

Ajung la Facultate la 2 și când intru pe ușă mă sună amicul cu care trebuia să mă întâlnesc. „Bai... te mai freci mult? Că io așa cam pleca!”

Îi aduc aminte de originile lui umede și umile și încep să dau telefoane, că n-aveam chef să mă duc singur. Răpesc pe cineva de la un seminar, când realizez că deja s-a făcut trei, cu drumul și aglomerația ajungeam la 4... și parca pentru 2 ore nu merita să zic doar că am intrat și am ieșit din expoziție...

■ **Tanku**

■ **Adrian Of**



Conținutul integral poate fi găsit pe forumul site-ului [www.level.ro](http://www.level.ro)

# GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Unde s-a născut Sylvannas Windrunner, Regina Ban-shee a undeas?

- a. Silvermoon
- b. Stormwind
- c. Silvanaar



Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Nume, prenume \_\_\_\_\_  
Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_  
Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

## Câștigătorii lunii aprilie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Prince of Persia: The Warrior Within a fost câștigat de către Bereș Ovidiu din Târgu Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 10 carduri Club Gameshop.ro au fost câștigate de către următorii participanți: Mihăilescu Cătălin din Brăila, Cvasnai Ioan Tiberiu din Pașcani, Zavate Dragoș-Mihai din Vaslui, Andrei Dobranș din Bacău, Isac Tudor Claudiu din Cluj-Napoca, Gherase Laurențiu din Timișoara, Bincici Bogdan din Arad, Banyasz Tamaș din Cluj-Napoca, Nastasie Cosmin din Drobeta Turnu Severin și Ioniță Anca din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câștigate de către următorii participanți: Carp Edmond Ștefan din Călărași, Balaban Mihai din Petrița, Mărășescu Gabriel Cristian din Gura Ocniței, Godeanu Dragoș din Râmnicu Vâlcea, Tăscă Alexandru din Târgoviște, Breabăn Petru Daniel din Rădăuți, Turburaș Vlad Ionel din Predeal, Crâșmariu Florica Oradea, Pamfil Alin din Brașov, Stoica Vlad din Comuna Matca, Zicher Norbert din Baia Mare, Bobiceanu Gheorghe Cristian din Balș, Albu Cristian din Constanța, Gurguță Gheorghe din Târgu Ocna, Dobrea Alexandru-Vladimir din București, Draisug Adrian din Galați, Urea Alexandru din Râmnicu Vâlcea, Iamanoi Mihai din Iași, Voicu Emil din București și Lazarovici Ștefan Mihai din Câmpulung.

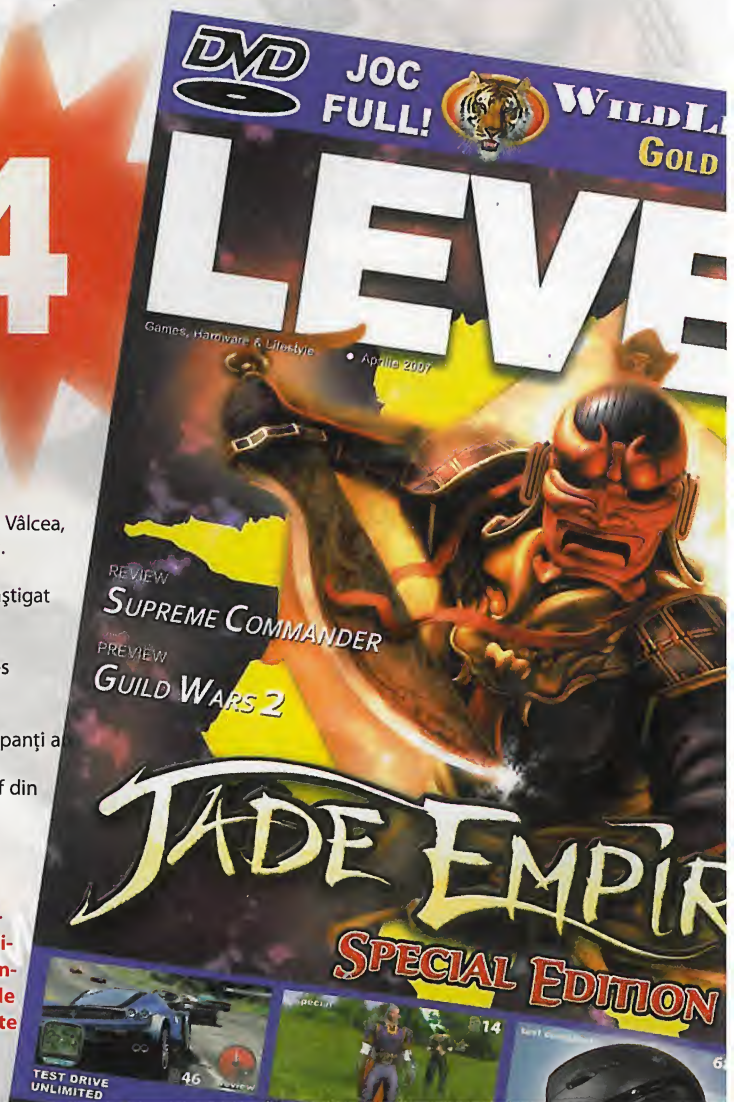
La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Battlestations: Midway a fost câștigat de către Pavel Ioan Cristian din Târgu Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Badiță Liliana din Slatina a câștigat un Hercules Webcam Deluxe.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți a câștigat câte un DVD cu filmul Vacanța: Gavrilă Radu Ovidiu din Bârsa, Mihai Victoraș din București, Paticea Alexandru Mihai din Brăila, Roșu Vlad din Curtea de Argeș și Kasa Jozsef din Satu Mare.

### REGULAMENT DE CONCURS

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana\_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.





Cu până la  
**44%**  
mai ieftin  
decât la chioșc

Acum vă abonați la **LEVEL** mult  
mai ușor, plătind și completând  
on-line talonul de abonament!  
<http://www.chip.ro/shop/abonamente/>

Veți ști care sunt cele mai bune jocuri recent lansate și, mai mult,  
veți afla la ce să vă așteptați pe viitor!

Veți primi un DVD de 9 GB cu cele  
mai tari demo-uri, filme, mod-uri și  
imagini pe lângă ultimele patch-uri  
și o mulțime de aplicații freeware și  
shareware.

**Veți avea la dispoziție,  
lună de lună,  
cea mai apreciată revistă  
de jocuri din România.**



Lunar veți găsi în  
revistă un joc full de  
colecție!

Veți fi la curent cu tot ce se întâmplă în  
industria jocurilor video.

Completați talonul de abonament on-line la adresa <http://www.chip.ro/shop/abonamente> sau dăcuțați talonul de mai jos, completați-l și  
expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa: **Bădescu Ioana, OP2 CP 4 500530 Brașov**, pe fax la numerele  
0268-418728, 0368-415003 sau prin e-mail la adresa [alex\\_draghini@vogelburda.ro](mailto:alex_draghini@vogelburda.ro).

06/2007

**DA, doresc un  
abonament la revista  
LEVEL**

**Ediția cu DVD**

☐ 6 luni, la prețul de 50 lei

☐ 12 luni, la prețul de 90 lei

Pentru ediția cu  
CD nu se mai fac  
abonamente!

Începând cu luna  ☐ Da, am mai fost abonat cu codul

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă  Ocupație

Str.  Nr.  Bl.  Sc.  Ap.

Localitate

Cod Poștal  Județ

Telefon  e-mail

Am plătit  lei în data de  cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Înainte de a efectua plata la revistele CHIP Special, vă rugăm să telefonați la redacție, pentru a vă asigura că mai există pe stoc revistele dorite. 0268-418728; 0368-415003

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Datele dumneavoastră personale se prelucrează în scopul încheierii și distribuției de abonamente, și au ca  
unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea câmpurilor marcate cu steluta pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. În conformitate cu preve-  
derile art. 12-18 din legea 677/2001, dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea  
acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în  
registru de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDGP sub numărul 4702.

**Mai puteți comanda:**

CHIP Foto-Video Digital (mai 2007) **NOU**

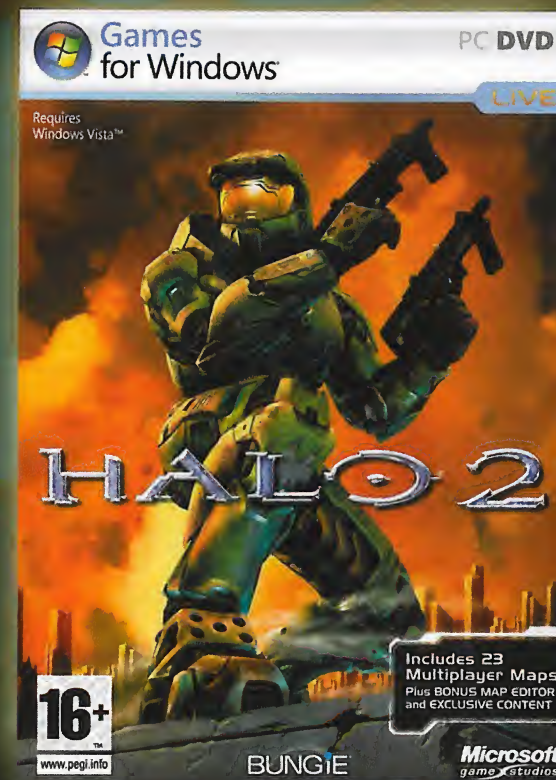
10 lei/bucată

CHIP Foto-Video Digital (aprilie 2007)

10 lei/bucată

CHIP Special - Securitate

9,98 lei/bucată



**HALO 2**

După ce a strâns peste 5 miliarde de ore  
pe Xbox Live, vine și pe PC



**Motorstorm**

Jocul care dă viteză PS3-ului



**Theatre of War**

Încă o reprezentație a superbului spectacol  
care a fost WWII



**The Lord of the Rings Online:  
Shadows of Angmar**

Atac la World of Warcraft

► Plata se poate efectua prin mandat poștal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov  
sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507)  
nr. R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Brașov.

► Pentru bugetari, plata se face în contul R090TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

**Taloanele care nu sunt însoțite  
de dovada plății  
NU vor fi luate în considerare!  
Nu expediem reviste ramburs!**

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE” au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.





Quad-core.  
Unmatched.

# Game Monster

New power. New speed  
Quad Core from Intel

## Diablo 666 G Quad Core

- Intel® Core™ 2 Quad Q6600 (Quad Core, 2.4GHz, 8MB, LGA775)
- 1G DDR2 667 • P6N SLI-FI nVidia Nforce 650i SLI, MSI
- 300GB SATA2 16MB • DVD±RW Dual Layer
- NX7900GS-T2D 512MB PCI-Express

**3.999 LEI • 115 LEI / LUNĂ**



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.



FAX - comandă

**021 203.81.00**



COMANDĂ ONLINE - rapid, sigur, avantajos

**www.flamingo.ro**

**FLAMINGO**  
COMPUTERS